PC WORLD VIETNAM

THÁNG 02.2006 | SỐ 27

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

CON ĐƯỜNG ĐỊNH MỆNH

Giá: 7000 đồng

"NHẮN TIN TRÚNG THƯỞNG" ĐỢT 1 (Trang 48)

THÁNG 2.2006 - SỐ 2T

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

5 Prince of Persia: The Two Thrones – Con đường định mệnh

2 Need For Speed Most Wanted – "Danh sách đen"

10 The Sims 2 Nightlife – Phố đêm sôi động

22 Mario Kart DS – Đường đua Wi-Fi

12 GUN – Tay súng oai hùng

15 Guild Wars – Cuộc chiến giữa các bộ tộc

18 Rogue Galaxy – Hải tặc không gian

20 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – Góc tối dị kỳ

ĐIỂM GAME

23 Land of The Dead – Vùng đất tử thần

24 Spongebob Squarepants: Lights, Camera, Pants! – Chàng bọt biển vui tính

25 Chicken Little – Chú gà con đáng yêu

26 The Incredibles: Rise of The Underminers – Vương quốc chuột chũi

27 TSonline – Anh hùng chuyển thế

28 Gunbound World Champion – Vũ trụ nhỏ trong bàn tay

29 From Russia With Love – Trở về quá khứ

30 Ridge Racer 6 – Lên 360 đua xe

SẮP PHÁT HÀNH

31 Shadow Hearts: From The New World – Từ thế giới mới

32 Toca Race Driver 3 – Đường đua chuyên nghiệp

34 Marc Ecko's Getting Up - Content under pressure – Nghệ sĩ đường phố

36 Superman Returns – Siêu nhân trở lại

37 Lịch phát hành Game 2/2006

TRỢ GIÚP

41 Still Life – Vén màn bí mật

44 Cheat code

45 Hỏi – đáp

CŨ MÀ HAY

38 Sacrifice – Vật tế thần

PHẦN CỨNG

46 Chuột laser – Vũ khí đáng giá

48 Wolf Claw 2 – Vuốt sói

Có lẽ, không cần phải giới thiệu dông dài về loạt game đua xe trứ danh Need For Speed của đại gia EA. Các phiên bản gần đây nhất, Need For Speed Underground 1 và 2 đã đưa tên tuổi dòng game này trở thành tựa game hàng đầu về lĩnh vực đua xe đường phố, bỏ xa những đối thủ cạnh tranh khác trên PC như Midnight Club hay Juiced. Nối tiếp thành công, cuối năm qua, EA Games tiếp tục "lôi kéo" các gamer đam mê tốc độ quay lại những vòng đua sôi động và rực lửa bằng phiên bản NFS tiếp theo, với cái tên đầy thách thức: Need For Speed Most Wanted.

BẢN "DANH SÁCH ĐEN"

Vẫn lấy đề tài là các cuộc đua xe đường phố quyết liệt, nhưng Need For Speed Most Wanted (NFSMW) tạo cho người chơi một ấn tượng ban đầu khá sâu sắc, khi lồng ghép vào phần chơi đơn một cốt truyện khá lôi cuốn (điều mà các bản Underground thể hiện chưa được thành công). Trong phần Career Mode, người chơi khởi đầu từ một tay đua vô danh. "Vô danh" ở đây có nghĩa: chúng ta không biết được tên tuổi, mặt mũi anh chàng này ra sao, chứ không phải anh ta là một "tay mơ" trong làng đua xe tại thành phố Rockport (bối cảnh chính của trò chơi). Ngược lại, anh ta là một tay lái rất giàu thành tích và sở hữu một "con xe" hàng hiệu "thứ dữ" - BMW M3. Với chiếc xe này, anh chàng hầu như không gặp chút khó khăn gì trong các cuộc tỉ thí cùng các tay đua khác và luôn giành chiến thắng. Thế nhưng, "cao nhân tắc hữu cao nhân trị", trong một cuộc đọ sức cùng một "quái xế" ma mãnh có tên là Razor, nhân vật chính của chúng ta bị thua cuộc và phải trả một cái giá rất đắt: bị Razor tịch thu chiếc xe thân yêu.

Trong khi anh chàng tội nghiệp bỗng chốc trắng tay, thậm chí còn bị cảnh sát "mời uống trà", thì Razor, với "con chiến mã" mới đoạt được, đã nhanh chóng đánh bại tất cả các tay đua lừng danh khác trong thành phố và leo lên vị trí đầu bảng những tay đua khét tiếng nhất. Để lấy lại những gì đã mất, cộng với sự trợ giúp nhiệt tình của cô nàng Mia Townsend xinh đẹp (dĩ nhiên, cũng là một tay đua có nghề), bạn bắt đầu lại từ đầu với nhiệm vụ đặt ra khá cam go và nặng nề: lần lượt đánh bại các tay đua tài giỏi nhất trong bản "danh sách đen" (Blacklist) của thành phố Rockport. Dĩ nhiên, người đứng đầu bảng danh sách này không ai khác chính là Razor...

THỬ THÁCH GIAN NAN

Khởi đầu, với một số vốn nhỏ trong tay, bạn sẽ được Mia hướng dẫn mua một chiếc xe vừa đủ để làm "công cụ hành nghề". Sau đó, bắt tay ngay vào việc thách đấu với từng tay đua trong "danh sách đen". Tuy nhiên, trước khi có thể đối đầu trực tiếp với họ, các tay đua này luôn luôn đòi hỏi bạn phải hoàn thành một số mục tiêu hoặc điều kiện nào đó. Thông thường, bạn phải thỏa mãn ba yêu cầu chính: chiến thắng trong một số chặng đua nhất định (Races), đạt được mục tiêu đề ra trong các mục Milestones và một số điểm Bounty cần thiết. Ở đây, chúng ta sẽ gặp lại một số phong cách chơi quen thuộc đã có từ các bản Underground, cũng như những bổ sung mới xuất hiện trong phiên bản này. Hãy xem thử có những thay đổi gì mới nhé:

• **Races:** Các kiểu đua "nhẫn mặt" trong các bản Underground. Có thể điểm mặt nào là Circuit (đua theo vòng), Sprint (chạy từ điểm đầu đến điểm cuối), Lap Knockout (người về chót mỗi vòng sẽ bị loại) hay Drag (đua xe lên số tay). Duy chỉ có mục đua Drift (đua lết bánh) là "vắng bóng" lần này. Tuy nhiên, NFSMW đã bổ sung thêm một số dạng đua mới. Có thể kể đến Tollbooth - một kiểu đua xe tính giờ (sẽ có các checkpoint để bạn có thể cộng thêm thời gian chạy), hay Speedtrap, một kiểu đua khá lạ mắt. Mỗi vòng đua kiểu này bao gồm 4 tay đua, nhưng việc phân định thứ hạng không phải dựa vào nhất nhì mà là trên đường đua sẽ có những mốc ghi nhận tốc độ tại thời điểm xe phóng qua, ai tích lũy được tổng số tốc độ cao nhất sẽ là người thắng cuộc. Nói chung, mục Races này ít có thay đổi đáng kể so với các phiên bản trước.

• **Milestones:** Gọi nôm na là các cột mốc mà bạn phải hoàn thành. Phần chơi này là điểm chính làm nên nét đặc trưng của NFSMW. Ở đây, bạn thường không phải đua tốc độ với các tay đua khác mà là với... cảnh sát. Dù gì đi nữa,

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Canada
THỂ LOẠI	Mô phỏng/Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz+, 256MB RAM, VGA 32MB GeForce 2MX+, HDD 3GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3200+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 4 Ti4200 +
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, RAM 1GB (dual), 256MB GeForce 6600, MSI K8N Diamond

việc đua xe trên đường phố là một việc phạm pháp tại thành phố Rockport và cảnh sát rất quan tâm đến những tay đua như bạn. Các mục tiêu trong phần Milestones này hoàn toàn không "dễ xơi" tí nào, vì bạn chỉ có một mình.

• **Bounty:** Bên cạnh hai phần nhiệm vụ chính là Races và Milestones, còn có sự hiện diện của điểm số Bounty mà các tay đua thường yêu cầu bạn phải đạt được. Điểm số này chính là những điểm tổng kết lại các "thành tích" bạn đã thực hiện trong phần chơi Milestones.

Tuy hai phần Races và Milestones nằm riêng biệt với các nhiệm vụ riêng lẻ, nhưng đôi lúc chúng hòa nhập thành một. Chẳng hạn khi đang đua với những tay đua khác, đột nhiên bị cảnh sát phát hiện, lúc này bạn vừa phải hoàn thành chặng đua, vừa phải tìm cách thoát khỏi vòng vây. Khi cuộc đua kết thúc, trò chơi sẽ tự động nhảy qua phần Milestones để bạn thực hiện tiếp các nhiệm vụ còn dở dang của phần này, cho đến khi bạn an toàn thoát nạn thì thôi.

Nét bổ sung nhỏ nhưng hiệu quả: Để hỗ trợ các tay đua trên những chặng đua đầy khó khăn và thử thách, bên cạnh tính năng Nitro tăng tốc quen thuộc, EA còn bổ sung thêm một chức năng mới là khả năng làm chậm thời gian (Bullet Time). Tính năng này đặc biệt hiệu quả mỗi khi bạn phải "ôm" những khúc cua gắt trên đường, giúp bạn bẻ lái dễ dàng hơn. Tuy nhiên, khi ở tốc độ cao, xe của bạn rất dễ bị trượt bánh.

Vì vậy, muốn thành thục "tuyệt chiêu này", người chơi có lẽ sẽ phải luyện tập không ít. Nhưng một khi đã "nhuyễn", bạn sẽ thấy kỹ năng này thực sự hữu ích, nhất là khi cần quẹo những khúc cua gắt hoặc phải "cắt đuôi" những kẻ săn đuổi.

"ĐỘ" XE: CHƯA THUYẾT PHỤC!

Bên cạnh các chặng đua nóng bỏng, EA cũng không quên đưa vào game yếu tố đã khiến hàng loạt gamer say mê sêri Underground trước đây. Đó là khả năng "độ" xe, cùng với những chiếc xe "hàng hiệu" bóng bẩy. Việc độ xe trong NFSMW về cơ bản không khác biệt mấy so với các bản Underground, ngoài một thay đổi nhỏ nhưng khá tiện dụng: game đã "gom" các cửa hàng "độ" lại làm một. Nghĩa là giờ đây bạn có thể nâng cấp máy móc, thiết kế lại hình dáng xe cũng như sơn phết, cắt dán Vynil, Decal... chỉ tại một nơi duy nhất, không cần phải chạy lòng vòng tốn thời gian như trước nữa. Tuy nhiên, có lẽ nhà sản xuất không còn chú trọng phần này nên việc "độ" xe không còn phong phú như trong Underground nữa. Các tùy chọn nâng cấp, thay đổi hình dạng... ít hơn rất nhiều. Điển hình, trước đây bạn có thể dán đến bốn lớp Vynil, nay chỉ còn có một, thêm nữa da phần các thiết kế chi tiết bên ngoài xe và kiểu Vynil bịtrùng lặp so với phần trước quá nhiều, ít có kiểu dáng mới. Tuy nhiên, việc độ xe trong phần này có một cái hay: không chỉ làm đẹp, mà còn giúp bạn ngụy trang chiếc xe của mình (thể hiện qua vòng tròn màu cam bao quanh khung bản đồ ở dưới góc trái màn hình). Do đó, khi chơi game, người chơi bắt buộc phải thay đổi màu sơn, hoa văn cũng như hình dáng chiếc xe một cách liên tục, nếu không muốn thường xuyên bị "làm phiền".

Nói về bộ sưu tập xe trong game, NFSMW quy tụ khoảng 32 chiếc xe thuộc dủ nhãn hiệu nổi tiếng đến từ khắp nơi: như Nhật thì có Toyota, Mazda, Mitsubishi... Âu, Mỹ thì "lên mặt" với Chevrolet, BMW, Aston Martin... và dĩ nhiên, không thể thiếu các chiếc "siêu xe" hiện nay như Lamborghini Murcielago, Ford GT và đặc biệt là hai chiếc xe nổi tiếng Mercedes-Benz SLR McLaren và Porsche Carrera GT- hiện đang nằm trong top 10 siêu xe đắt tiền nhất thế giới, với giá bán đều trên mức 400.000 USD. Nói một cách khách quan, số lượng xe của NFSMW không là gì cả so với những bộ sưu tập hàng trăm chiếc trong các game cùng loại như Gran Turismo 4 hay Forza Motorsport. Nhưng với con số 32 này, thiết nghĩ cũng không đến nỗi quá thiếu thốn để bạn chọn một "chiến mã" ưng ý cho riêng mình.

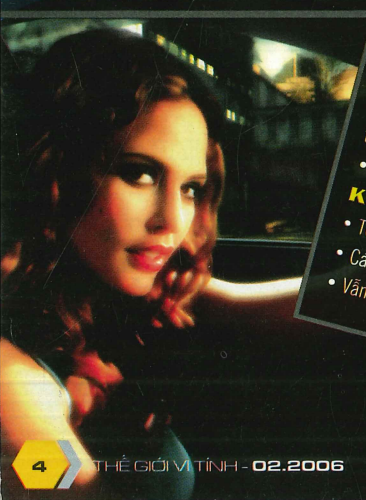
ĐỒ HỌA

Sẽ thật thiếu sót nếu bàn về một game đua xe mà không nói đến cơ chế đồ họa sử dụng trong game. Về mặt này, theo nhận xét cá nhân, NFSMW đã có tiến bộ rất nhiều so với phiên bản gần nhất là NFS Underground 2. Các điểm nổi bật chính là những hiệu ứng ánh sáng, thời tiết và Motion Blur (hiệu ứng làm mờ). Khác với loạt game Underground với thời gian diễn ra ban đêm, bối cảnh trong NFSMW chủ yếu là ban ngày, nên bạn có thể chiêm ngưỡng được ánh nắng mặt trời chói lòa phản chiếu lên từng chiếc xe, mặt đường. Bên cạnh đó, hiệu ứng thời tiết rất phong phú và ấn tượng: trời đang nắng chang chang không chút gợn mây, bỗng đâu mây đen kéo đến, bầu trời chuyển qua màu xám xịt rồi mưa như trút nước làm tung bọt trắng xóa dưới những bánh xe đang quay tít, văng cả vào... màn hình người chơi. Hiệu ứng Motion Blur trong game được thể hiện tốt hơn hẳn so với Underground: khi xe chạy ở tốc độ cao, bạn chỉ còn thấy các cảnh vật ven đường lướt qua loang loáng như những vệt sáng, thể hiện rất trung thực sự di chuyển nhanh như xé gió của con "chiến mã". Nói chung, hầu như không có gì để phàn nàn về cơ chế hình ảnh của NFSMW, ngoại trừ tông màu sử dụng trong game có phần ngả về màu vàng xám hơi nhiều.

ĐÔI ĐIỀU NHẮN GỬI

Nói gì thì nói, tuy phần nội dung không được "đúng đắn" cho lắm khi nói về các tay đua xe đường phố. Nhưng bạn cũng nên nhớ: NFSMW chỉ là một trò chơi thuần về mặt giải trí, những gì chúng ta thể hiện chỉ diễn ra trong game và tuyệt đối không được áp dụng vào đời sống thực tế. Nhà sản xuất cũng rất chú trọng đến điều này, nên mỗi lần vào game, chúng ta luôn được cô người mẫu Josie Maran (trong vai Mia) nhắc nhở "Make sure you do all the racing in the game. On the streets, drive safely and responsibly, and wear your seat-belt!" (tạm dịch: Việc đua xe chỉ dành cho chơi game, còn trên đường phố, bạn nên chú ý lái xe một cách an toàn, có trách nhiệm và luôn nhớ cài dây an toàn). Hãy nhớ kỹ điều đó nhé các bạn. Còn bây giờ, nào 3... 2... 1... Xuất phát!

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com



ƯU

- Cốt truyện nhiều tình tiết và hấp dẫn.
- Cách chơi có sự đổi mới với nhiều thử thách hơn trước.
- Phần đồ họa với hiệu ứng thời tiết và Motion Blur thật tuyệt vời.
- Âm nhạc với các bản EA Trax vẫn tuyệt hảo như xưa.

KHUYẾT

- Tông màu ngả về màu vàng xám hơi nhiều.
- Các lựa chọn "độ" xe không đa dạng.
- Vẫn chưa thấy việc thể hiện mức độ hư hại của xe.

CON ĐƯỜNG ĐỊNH MỆNH

The Two Thrones đã hoàn thành xuất sắc sứ mệnh tiếp nối con đường mà The Sands of Time đã đi và để lại một dấu ấn khó phai trong lòng người hâm mộ.

Prince of Persia: The Two Thrones (POP3) bắt đầu ở nơi kết thúc phần hai. Sau khi đảo ngược thời gian, thay đổi số phận của mình và tiêu diệt Dahaka – hiện thân của định mệnh, chàng hoàng tử vô danh rời hòn đảo thời gian, dong buồm trở về quê nhà cùng với Kaileena – nữ hoàng thời gian. Những tưởng số phận đã khuất phục trước ý chí của chàng, nhưng, nó còn deo bám hoàng tử tới cùng. Một âm mưu được xếp đặt trước, chờ đón sự trở về của hoàng tử. Trong biển lửa cao ngút trời, hình ảnh kinh thành Babylon tráng lệ dang gào thét, vẫy vùng. Tên tể tướng nham hiểm đang dưa chàng hoàng tử và Kaileena rơi vào bẫy của mình... Dòng cát thời gian một lần nữa lại tuôn trào, nhưng lần này hoàng tử không chỉ đối đầu với bọn gian ác, xấu xa như Farah, mà còn với chính phần đen tối trong tâm hồn mình. Một chiến binh, hai linh hồn...

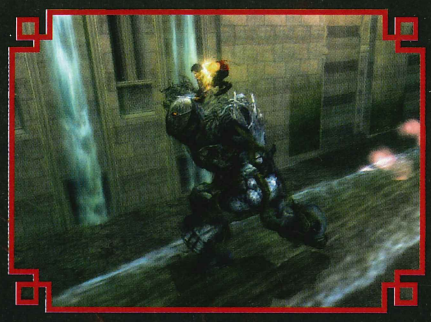
PHẦN KẾT XUẤT SẮC NHẤT...

...Và cũng là bản game hay nhất trong loạt game ba phần Prince of Persia! Tuy phần hai - Warrior Within, làm cho nhiều gamer thất vọng về tố chất phiêu lưu, giải đố nhưng với POP3, nhà phát triển mau chóng nhìn nhận ra điểm yếu này, lập tức trở lại "quỹ đạo" của phần một - The Sands of Time đã thiết lập, đồng thời dan xen thêm các yếu tố mới đầy thuyết phục. Đây quả là một quyết định sáng suốt của Ubisoft, nhờ đó trò chơi đã lấy lại được cảm tình từ phía người hâm mộ! Tất nhiên, đây không phải là một lời khen tặng suông...

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	01/12/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 1,6GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc Athlon64 3000+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 4000+, RAM 1GB (dual), 256MB GeForce 6600, K8N Neo4 Platinum

Về cơ bản, ở phần 3 những nền tảng cũ của POP vẫn còn: Cấu trúc màn của trò chơi được xây dựng theo kiểu tuyến tính - đi tới mà không quay lại. Điều này làm an lòng rất nhiều gamer, vốn dĩ rất bối rối khi chơi tìm đường theo kiểu mở trong phần hai. Kế đến là vấn đề giải đố, bây giờ mặt phiêu lưu được chăm chút kỹ hơn. Cũng những chiêu bay, nhảy quen thuộc, cộng thêm các hình thức mới như: bám tường bằng hai chân, tuột từ trên xuống, đu tường bằng dao găm... Nhưng việc leo trèo trong POP3 bỗng trở nên thú vị hơn hẳn, bởi các chướng ngại được sắp đặt khá phức tạp



"Cưỡi trùm" – một điểm khá lạ của game

Đua ngựa - một nét mới của POP3

và lắt léo (hơn cả phần đầu), buộc khi chạy nhảy bạn phải kết hợp nhuần nhuyễn nhiều "ngón nghề" của chàng hoàng tử. Chảy cả mồ hôi tay thật đấy, nhưng cảm giác... "bay" liên hồi thật thích thú. Về mặt giải đố (puzzle), POP3 đã trở lại đúng truyền thống của mình: xuất hiện nhiều puzzle xuyên suốt cuộc hành trình, có cái giải quyết thật dễ nhưng có cái buộc ta phải phán đoán và suy tính kỹ, nhưng nhìn chung không quá khó. Đây có thể xem là sự bù đắp thích đáng cho thiếu sót của bản hai (vốn bị mọi người than phiền quá chừng).

Nhưng, cái hấp dẫn lớn nhất của dòng game POP nói chung và POP3 nói riêng là việc sở hữu và sử dụng cát thần, phần lớn đều dồn vào tính năng chiến đấu của hoàng tử. Điểm sáng của POP3 là người chơi luân phiên điều khiển hai nhân vật hoàng tử: một thiện, một ác. Chúng ta hãy khoan đề cập đến hai nhân vật này, hãy "nghía" qua hệ thống chiến đấu trước đã! Ngoài hệ thống 3F (Free-Form Fighting) tận dụng môi trường xung quanh để giao tranh, đã gặp trong Warrior Within (POP2). Phần này, bạn sẽ gặp một chiêu thức rất lạ và độc đáo được dùng thường xuyên là Speed Kill. Kỹ năng này tạo bước đột phá lớn cho dòng game POP, khi đưa vào trò chơi yếu tố hành động rình rập (Stealth-Action). Nó được giới mộ điệu đánh giá rất cao, bởi các tên lính trong POP3 giờ đây tên nào cũng "trâu" cả. Nhưng với Speed Kill trong tay, bạn có thể hạ gục mau chóng một đối thủ (hoặc nhiều) với các thế đánh đẹp mắt và thú thật, vô cùng... "ép phê". Những chiêu của nó phải nói là "chắc, gọn và quá đã"! Bản thân tôi (và cũng có thể là bạn đấy) đã nhiều lần "tua đi tua lại" những trường đoạn... đánh hụt đối thủ, chỉ để hoàn thành kỳ được những chiêu Speed Kill tuyệt vời. Cái khó là bạn phải kiểm soát được đúng thời điểm ra tay. Hơn nữa, một khi bị phát hiện, bạn sẽ không thể dùng được nữa, ngoại trừ những lúc gặp trùm – thế mạnh của phần ba này.

"Trùm ư?", "Phần nào chả có?", bạn sẽ cho là vậy. Đúng, nhưng cái khác ở đây là bạn phải mò đúng điểm yếu của chúng để tiêu diệt lẹ bằng Speed Kill, việc này không phải là khó. Ý tưởng này khá giống một game bên PlayStation 2: Shadow of the Colossus. Tôi thích lối chơi này, bởi nó thôi thúc chúng ta "vờn" đối thủ đầy hồi hộp (nhiều lúc mồ hôi tay ra như tắm), hơn là lao vào đánh, đấm loạn xạ. Một điểm khác nữa của các con trùm trong POP3 so với những phần trước là hoặc chúng to quá khổ, còn không thì tới những... hai em cùng đánh (choáng!).

Nói thật, đối đầu với các con trùm lẽ ra không khó nhưng do một số yếu tố gây trở ngại, nên nhiều lúc đánh chúng là cả "cực hình", tôi sẽ đề cập sau. Lúc này, chúng ta hãy trở lại với hai phần trong hoàng tử: thiện và ác. Theo nhận định riêng, khi chơi hoàng tử thiện, hầu hết các chỗ "khó xơi" như né bẫy, giải đố hay diệt trùm chàng đều đảm nhận "vai chính". Chỉ riêng việc đánh nhau là khá "căng", bởi bạn chỉ có duy nhất một con dao găm. Sẽ không hề có chuyện nâng cấp vũ khí như phần hai (cũng may lúc gần cuối... bạn lượm được thêm thanh gươm ánh sáng). "Bùa hộ mệnh" duy nhất của hoàng tử là kỹ năng Speed Kill, mà bạn phải làm chủ được nó nếu muốn phát huy hết uy lực. Còn khi là hoàng tử ác, tuy chỉ xuất hiện đan xen không nhiều, nhưng đã để lại ấn tượng khá mạnh. Đầu tiên là ngoại hình... đen dúa với cái đầu trông như bó đuốc đang rực cháy, cộng với những vệt sáng rần ri trên người, đã tạo nên một Dark Prince thật kỳ lạ. Ấn tượng nhất phải nói là món vũ khí Daggertail – một loại xích na ná "Hỗn Nguyên Kiếm" của Kratos trong God of War. Có nó trong tay, bạn mặc sức mà vẫy vùng trong "biển" kẻ thù, đánh đến... lè lưỡi luôn. Điểm được của Dark Prince là bất kỳ vật dụng hay đối thủ nào bạn triệt hạ, cũng đều mang lại cát thời gian (đồng thời cũng là máu). Nhưng ngược lại, cột máu của chàng hoàng tử... da đen tuột rất nhanh. Nhiều lúc đánh nhau phải rất nhanh và khi leo trèo thì quýnh quáng cả lên. Chính sự gấp gáp này làm cho người chơi không thể chậm rãi, mà phải "đua" cùng game. Không dưới chục lần vì mải mê "quay" xích cho đã tay, tôi đã phải trả giá bằng việc chơi lại. Thế nên, bạn cũng nên để ý...

Ồ, BABYLON!

Thật sự lúc mới được nhìn, khung cảnh trò chơi trông cũng "có nét": nào là cảnh thành Babylon hùng vĩ đang bốc cháy, thấp thoáng đâu đó hình ảnh câu chuyện "Ngàn lẻ một đêm" trên những góc phố với các tòa nhà mái vòm cong, các khu vườn sặc sỡ bắt mắt... Hấp dẫn nhất là những trường đoạn đua ngựa tóe lửa qua các con đường cổ kính của Babylon (một nét mới của game). Bạn có thể quan sát cận cảnh kinh thành tráng lệ này. Nhưng khi đã trấn tĩnh, chúng ta mới thấy rõ "mặt trái" của phần đồ họa. Sự sút kém về mặt chi tiết là "thủ phạm" chính, thậm chí (có thể bạn cho là tôi nói quá) đôi chỗ game làm rất ẩu: hiệu ứng sơ sài (lửa, nước), bàn tay các nhân vật, điển hình là nàng Farah, dính liền thành một khối trông rất khó coi. Đáng tiếc nhất là chàng hoàng tử đã đánh mất hình mẫu đẹp của mình trong game, lẫn phim: chàng có đôi mắt hệt như Sam Fisher, hơi bị... lé và lồi, chưa kể nàng Kaileena trông cũng "già" hơn so với các trích đoạn trailer trước khi game tung ra. Chẳng hiểu sao, dạo gần đây phần đồ họa các game của Ubisoft thường bị giảm sút? Từ King Kong, giờ đến lượt The Two Thrones.

Một con trùm... "to vật vã" trong game

Speed Kill được dùng thường xuyên

Speed Kill được dùng thường xuyên

Điểm mà tôi "chấm" POP3 nhất là có "cái khung" đồ họa khá nhẹ. Thử bật nhiều chương trình khá nặng cùng lúc (một việc không nên làm khi chơi game), nhưng trò chơi vẫn tiến triển nhẹ nhàng mà không bị chậm hay giật hình. Có lẽ "được cái này, mất cái khác" chăng?

Cũng như King Kong, POP3 tuy không đạt điểm cao về mặt đồ họa nhưng lại được đánh giá cao về mảng âm thanh. Từ tiếng binh khí va chạm chắc nịch, cho tới những âm thanh nghe "sướng lỗ tai" khi hạ thủ đối phương, hay tiếng nhạc dồn dập của những màn rượt đuổi bằng ngựa thật rạo rực. Nhưng, chiếm cảm tình của người chơi nhiều nhất, vẫn là những đoạn nhạc mang âm hưởng của xứ Ba Tư huyền bí - phần mà Warrior Within bị dân tình chê bởi sử dụng những bản rock dồn dập. Với tôi, bản nhạc hay nhất trong số đó là của phần Credits.

HAY NHƯNG CÒN LỖI

Được xem là phần hay nhất trong loạt game ba phần của Prince of Persia nhưng đi kèm theo những cái hay là các lỗi khó chịu. Bạn biết không, tôi luôn muốn... đập vỡ bàn phím của mình, bởi cách đặt camera trong game rất khó chịu. Bình thường không sao, nhưng lúc vào gặp trùm thì nó lại "dở chứng": xoay lung tung, nhiều lúc làm ngược hướng điều khiển của người chơi, "kéo" họ về phía đối thủ, vô tình tạo khó khăn không cần thiết trong việc né tránh. Phần ra lệnh đánh cũng là điều đáng nói: lúc nhấn một cái thì đánh nhiều cái, nhấn nhiều cái thì lại chỉ đánh... một cái. Nhắc đến hai lỗi này, tôi lại nhớ cảnh đối đầu khủng khiếp với hai con trùm song sinh (Twin Warriors): mất hơn cả ngày trời mới hạ được chúng, chỉ bởi cái camera... vô duyên và phần điều khiển lọng cọng! Không gì bực hơn, nhưng công nhận đây là những con trùm xứng đáng nhất và hay nhất của cả dòng game.

Ngoài hai lỗi khó chịu trên, game còn vài lỗi linh tinh khác như: tiếng đi trước hình, không cho bỏ qua phim cắt cảnh ở một số phân đoạn đấu trùm (càng làm cho người chơi thêm "nóng"), cách phân bố điểm lưu không hợp lý - có chỗ đi quá dài mà chẳng được lưu, vài chỗ ngắn lại có đến hai ba điểm lưu cùng lúc. Nhưng tựu trung, chúng chẳng thể "xô ngã" được những gì đã thể hiện quá tuyệt vời của trò chơi.

LỜI KẾT

Một cái kết hay là một cái kết làm nức lòng mọi người, càng tuyệt hơn nếu đó là cái kết của một dòng game huyền thoại. The Two Thrones đã hoàn thành xuất sắc sứ mệnh của mình: tiếp nối con đường mà The Sands of Time đã đi và để lại một dấu ấn khó phai trong lòng người hâm mộ. Không biết trong tương lai chúng ta sẽ có dịp gặp lại chàng hoàng tử hay không? Vì Ubisoft đã xác nhận, loạt game này chỉ có ba phần mà thôi. Hiện tại, nhóm phát triển trò chơi đang chuyển qua thực hiện một dự án bí mật, nghe đâu là dạng game hành động rình rập (Stealth-Action). "Chỉ có thời gian mới biết được", chỉ có thời gian mới trả lời cho chúng ta, như tên một bài hát rất hay trong The Sands of Time...

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

KINH NGHIỆM

- Nên đánh nhau gần lửa hoặc bờ vực, sau đó lựa thế quăng đối thủ vào đó, sẽ tiêu diệt lẹ hơn.
- Khi giao tranh với các con quỷ, nên tìm chỗ có ánh sáng chiếu vào sẽ dễ hạ chúng hơn.
- Lúc đánh với hai con trùm Twin Warriors: đánh con cầm kiếm để dụ con cầm búa "hở chiêu", sau đó đánh con cầm búa đồng thời né chiêu của con cầm kiếm.

ƯU

- Speed Kill gây ấn tượng mạnh, làm người chơi phấn chấn.
- Các Puzzles và những cảnh leo trèo luôn cuốn hút cao độ.
- Âm nhạc của game mang đậm "chất" Ba Tư huyền bí.

KHUYẾT

- Hình ảnh thiếu độ sắc nét.
- Camera cản trở việc điều khiển.

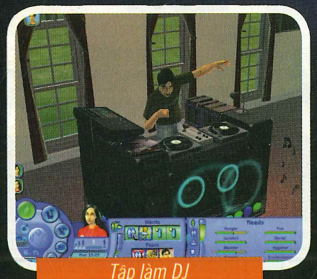
...Mỗi lần game xuất hiện là một lần đổi mới về lối chơi, cải thiện những thiếu sót, tất cả khiến cho sêri TS ngày càng cuốn hút...

Cuộc sống gia đình luôn luôn thú vị và nhiều bất ngờ hơn bất kỳ trò chơi nào mà con người có thể nghĩ ra. Những cảm xúc, khát vọng, ham muốn là những động lực thúc đẩy con người tìm đến những giá trị chân – thiện - mỹ đích thực. Đó cũng là lý do vì sao trong năm 2000, trò chơi mô phỏng cuộc sống "The Sims" đã đánh bật các tựa game hành động, chiến thuật nặng ký khác để đoạt lấy danh hiệu "Trò chơi bán chạy nhất trong lịch sử" với hơn 6 triệu bản bán ra trên toàn thế giới, trước bao ánh mắt ngạc nhiên sững sờ của giới game thủ. Kể từ sau thành công vang dội đó, The Sims đã xây dựng được cho mình một "đế chế" riêng, không ngừng mở rộng "bờ cõi" bằng những phiên bản bổ sung đáng giá và lôi kéo một lượng fan không nhỏ khắp thế giới.

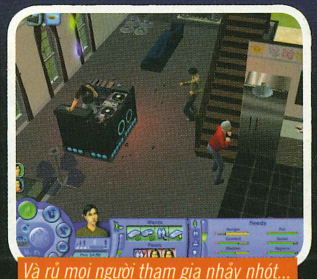
Năm ngoái, lịch sử của dòng game The Sims đã chính thức "sang trang" khi The Sims 2 làm bước nhảy ngoạn mục lên môi trường 3D, cải tiến lối chơi và tự do cá nhân hóa các nhân vật. Nếu như vừa rồi, bản mở rộng University đưa người chơi đến những ngôi trường đại học to lớn, hòa mình vào cuộc sống của sinh viên, thì một lần nữa, với Nightlife (NL), cảm giác mới lạ sẽ đến với bạn khi được dạo chơi đây đó trong phố đêm nhộn nhịp bên cạnh người thân, bạn bè và cả "người ấy" (chỉ trong game thôi nhé)!

Dạo phố chơi đêm...

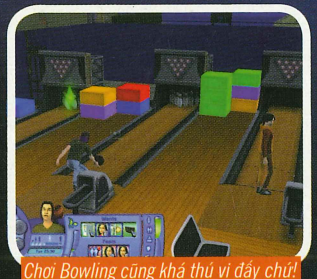
Phải nói bản mở rộng NL lần này rất giống với bản Hot Date (2001) hay nói cách khác, đây chính là Hot Date nhưng mang các đặc điểm cải tiến của The Sims 2. Thú vị nhất là sự xuất hiện của những dãy phố đêm, với nhiều khu vui chơi dành cho mọi thành phần. Có thể, dịp cuối tuần nào đó bạn cùng gia đình vui chơi trong một câu lạc bộ Bowling, hoặc cùng bạn bè dắm mình trong tiếng nhạc xập xình của một hộp đêm... nhưng tuyệt vời nhất vẫn là tay trong tay cùng "nửa kia của mình" dùng bữa



Tập làm DJ



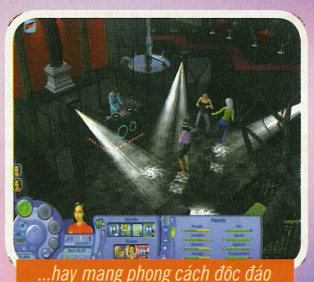
Và rủ mọi người tham gia nhảy nhót...

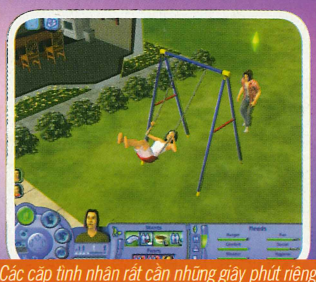


Chơi Bowling cũng khá thú vị đấy chứ!

THE SIMS 2 NIGHTLIFE

Thả mình trong một hộp đêm sặc sỡ...


...hay mang phong cách độc đáo


Các cặp tình nhân rất cần những giây phút riêng tư

trong một nhà hàng lung linh ánh nến trữ tình. Khi vào game, phố đêm như một khu vực riêng biệt và bạn có thể tha hồ rảo một vòng, ngắm nghía, thêm bớt những khu vui chơi mình thích. Thậm chí nếu muốn, bạn có thể tự tay xây dựng một khu vui chơi bằng bộ công cụ có sẵn trong game. Nói chung, có rất nhiều địa điểm vui chơi để lựa chọn nhưng thông thường, vũ trường và nhà hàng là nơi các "Simser" lui tới nhiều nhất. Các vũ trường khá đa dạng, ví dụ: có vũ trường chọn tông màu sặc sỡ, ánh đèn chớp tắt không ngừng, lại có cái chọn tông màu sẫm làm chủ đạo, với chất nhạc trữ tình hay sôi động đều có thể thay đổi được cho phù hợp với tâm trạng (yêu cầu người DJ chỉnh). Phải nói, phố đêm là nơi "mơ ước" của những con người năng động (có chỉ số Outgoing hoặc Playful cao). Vì nơi đây tập trung đủ loại Sims từ nhiều thành phần khác nhau. Người chơi tha hồ làm quen, bắt chuyện, mời đám bạn mới quen tham gia một bản Disco khuấy động không gian hay nhẹ nhàng hơn là mời "người ấy" cùng khiêu vũ một bản xì-lô lãng mạn. Nếu bạn mới chơi chưa có ai thân thiết thì cũng đừng lo: với 80% cơ hội mà game trao cho bạn, việc gặp được người ưng ý trong khu phố đêm này chỉ là vấn đề thời gian, chỉ cần bạn dủ kiên nhẫn mà thôi. Có điều, coi chừng gặp

THE SIMS 2 NIGHTLIFE	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/11/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,5 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,8 GHz hoặc AMD Athlon XP 2200+ trở lên, 512 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6200 trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 GTX, MB MSI K8N Neo4

Ó ĐÊM SÔI ĐỘNG

phải một con ma cà rồng đấy nhé (một dạng nhân vật mới sẽ được đề cập sau).

Hẹn hò thân mật

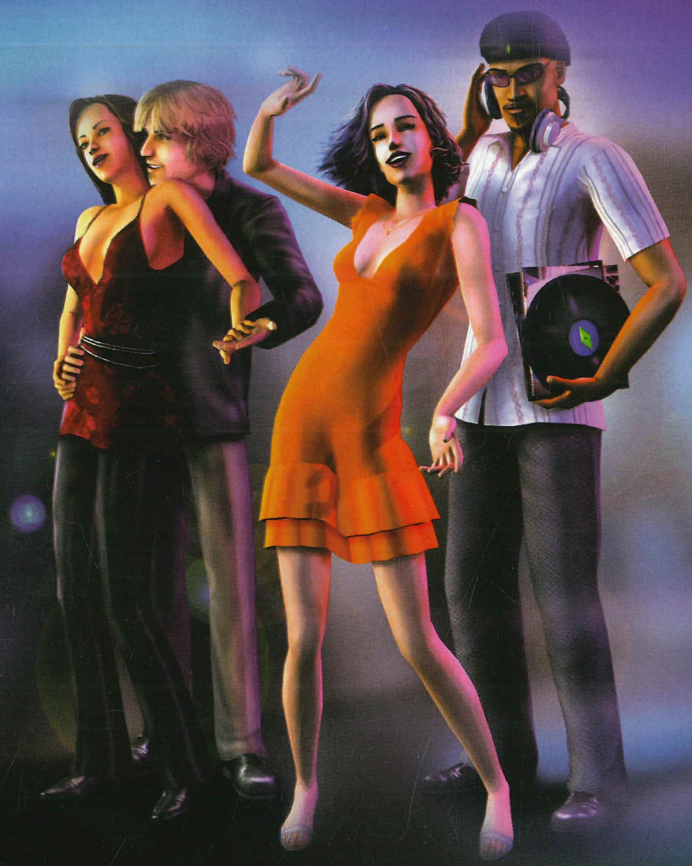
Chỉ nói riêng chuyện "hẹn hò" trong NL, cũng có nhiều cái đáng để quan tâm. Trò chơi có một mini-game khác dành cho các cặp tình nhân gọi là "The Dating Game". Bạn có thể chọn bất kỳ ai cùng chơi cũng được, không nhất thiết phải là người mà bạn "dành trọn con tim". Sau khi trò chuyện và tích trữ được một số lượng điểm kha khá, bạn có thể đề nghị cùng người khác hẹn hò. Khi cuộc chơi bắt đầu, sẽ có một thước đo xuất hiện chia làm nhiều vạch để phân loại tình trạng của cuộc hẹn hò. Người chơi phải cố gắng gia tăng số điểm hiện có, bằng cách nói chuyện, khen ngợi, nắm tay hay bất cứ hành động nào bạn cho rằng sẽ làm cho đối tượng thích thú (trên đầu xuất hiện càng nhiều dấu cộng càng tốt). Nếu thực hiện tốt và đưa cuộc chơi lên tới đỉnh điểm, bạn sẽ nhận được một phần thưởng xứng đáng. Đó là khởi đầu cho một tình yêu "nồng cháy" với những nụ hôn ngọt ngào, một gói quà nho nhỏ xinh xinh hay một bức thư tỏ tình lâm ly, ướt át... Dĩ nhiên, có tích cực thì phải có tiêu cực, nếu bạn không thể làm chủ được tình thế, liên tục gây mất điểm hoặc đối tượng của bạn hoàn toàn không phù hợp, cuộc hẹn hò sẽ kết thúc bằng một thảm họa. Nhẹ thì bạn chỉ bị chàng (nàng) giận dỗi đùng đùng bỏ về, nặng hơn thì... ăn vài cú tát hay "khủng khiếp" nhất là nhận được một "quả bom bẩn" ngay trước cửa nhà, thật đáng sợ!

Có nhiều yếu tố ảnh hưởng đến khả năng thành công của một buổi hẹn hò, quan trọng nhất vẫn là mức độ hòa hợp giữa hai người. Và một khái niệm mới trong Nightlife có tên là Chemistry xuất hiện (biểu tượng sấm sét). Càng nhiều biểu tượng này thì khả năng thành công càng cao. Chemistry ảnh hưởng bởi khí chất, tính cách và cả cung hoàng đạo bạn đã chọn khi xây dựng nhân vật. Ví dụ, tôi chọn cho mình cung Sư Tử thì cơ hội bắt cặp với người thuộc cung Song Tử sẽ nhiều hơn so với người thuộc cung Cự Giải... Tất nhiên, bạn có thể làm khác nhưng sẽ khó khăn hơn khi muốn tiếp cận một nhân vật hoàn toàn trái ngược với mình. Cứ tưởng tượng: bạn có cá tính bốc đồng lại "si" một cô nàng nghiêm chỉnh, lạnh lùng thì sẽ biết "éo le" thế nào rồi đấy.

Vài món linh tinh khác...

NL cũng có một bổ sung khác rất quan trọng, dành cho những ai thích lang thang đó đây, mà không muốn dựa vào các phương tiện di chuyển có sẵn. Đó là lần đầu tiên trong toàn bộ xêri The Sims, nhân vật của chúng ta được sở hữu một chiếc xe hơi riêng. Tôi luôn tự hỏi "Tại sao nhà sản xuất không đưa thành phần này vào sớm hơn ở các bản trước nhỉ?" vì quả thật có xe hơi trông vui làm sao. NL có tổng cộng sáu loại xe khác nhau và giá cả cũng chênh lệch. "Bèo" nhất là chiếc xe cà tàng, cũ kĩ giá chỉ vài trăm đô la - thích hợp cho những ai sống độc thân, đi làm là chính. Sang trọng hơn một chút là chiếc xe tải dùng để thồ thêm hàng hóa, nếu có gia đình đông thì chiếc xe du lịch là lựa chọn lý tưởng. Và chắc chắn sẽ là "thiên đường" cho các cặp tình nhân, nếu cả hai được vi vu trên chiếc xe thể thao đời mới cáu cạnh!

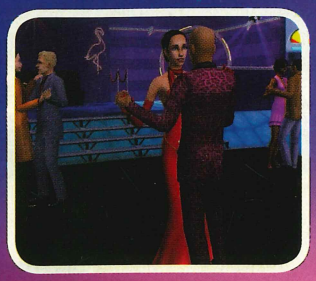
Vẫn như thông lệ của các phiên bản The Sims mở rộng, đi kèm với những thay đổi là sự bổ sung một loạt các vật dụng khác nhau, cũng như các kiểu tương tác lên chúng. Kỳ này, NL có khoảng 125 món đồ được bổ sung, trong đó có những món rất lý thú như: bàn quay đĩa DJ, dàn máy karaoke, máy chụp hình "sticker" Hàn Quốc đang rất được giới trẻ ưa chuộng... Ngoài ra để thêm phần huyền bí, game bổ sung thêm các yếu tố siêu nhiên để kích thích trí tò mò của người chơi, giống như đã từng làm với bản mở rộng Livin' Large. Chẳng hạn, khi bạn cho nhân vật đi chơi vào ban đêm, có thể "người đó" sẽ gặp gỡ với một...



Lồng diện – món đồ chơi ngộ nghĩnh

Đi ăn nhà hàng để củng cố quan hệ

Những dấu cộng như trên rất cần thiết để duy trì quan hệ lâu dài.

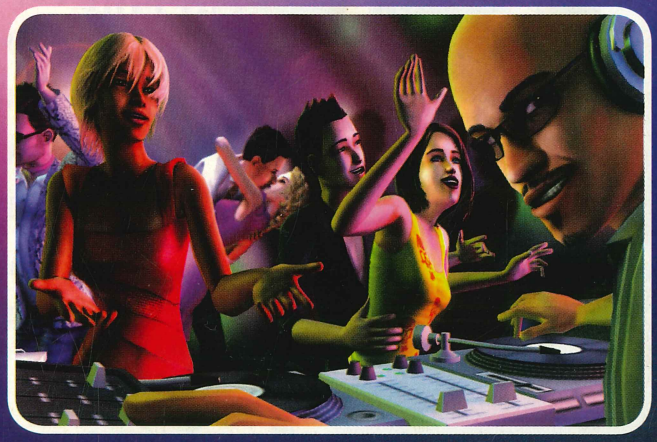


con ma cà rồng (vampire). Loài ma cà rồng chủ yếu hoạt động vào ban đêm và hoàn toàn giống người bình thường. Nghĩa là, bạn không thể biết được mình đang tiếp xúc với "ma", cho tới khi trở nên thân mật đến nỗi... bị cắn và bạn cũng trở thành ma cà rồng nốt. Thật ra, làm ma cà rồng bạn sẽ được sống một cuộc sống vĩnh hằng và hoạt động rất năng nổ về đêm. Chỉ có rắc rối là vào ban ngày, các chỉ số của nhân vật giảm rất nhanh, nếu bạn đi khơi khơi giữa ánh nắng chói chang. Kết cục ra sao, chắc bạn cũng hiểu nếu đã xem qua những bộ phim ma cà rồng. Cũng may, game "chừa" cho người chơi một cơ hội để trở lại bình thường: chỉ việc tìm mua một lọ thuốc giải từ nhân vật có tên là Gypsy.

Một thú vị khác của game nằm ở chuyện tình duyên. Nếu cảm thấy chuyện tình cảm của mình "có vấn đề", hãy để mắt tới bà thầy bói trong game. Bà ta thường mặc đồ và trang điểm như một con thú bông sặc sỡ, đi gõ cửa từng nhà rao bán "thần dược mê tình" do chính tay mình bào chế. Thậm chí, bà thầy bói này còn đăng ký cả tên mình trong danh bạ điện thoại của từng hộ gia đình nữa. Chắc có ý định phục vụ 24/7 đây? Người ta thường nói "Cái gì cũng có cái giá của nó". Tác dụng của những lọ thuốc này tuy có thật đấy, nhưng chỉ hữu dụng trong một thời gian ngắn. Và thông thường, nếu không muốn làm nhân vật của mình suy sụp, bạn phải bỏ tiền ra mua thuốc liên tục, vô tình ràng buộc mình vào những chai thuốc mê hoặc này. Biết sao được, bạn đang chơi trò gian lận trong tình cảm mà!

Cuộc sống vẫn tiếp diễn

Cứ đến hẹn lại lên, sau một khoảng thời gian tuần hoàn nhất định, các phiên bản mở rộng của TS lại được ra mắt. Mỗi lần game xuất hiện là một lần đổi mới về lối chơi, cải thiện những thiếu sót, tất cả khiến cho sêri TS ngày càng cuốn hút và tạo những bất ngờ cho người chơi. Quan niệm của dòng game The Sims thật đơn giản: Cuộc sống chưa bao giờ dừng lại, dù là ngoài đời thực hay trong thế giới ảo của các gamer... Nào, hãy cùng các Sims thả mình vào không khí sôi động của Nightlife!



ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Ưu
- Bổ sung những thay đổi đáng giá.
- Có nhiều hình thức vui chơi đa dạng, thích hợp cho mọi đối tượng

Khuyết
- Khả năng giao tiếp giữa những nhân vật chưa được tốt, do các bảng lệnh sắp xếp còn rối.
- Một số nơi giải trí không có chỗ ăn uống và nghỉ ngơi, khá bất tiện!

HALO

Phương châm kinh doanh:
- Giá hấp dẫn.
- Thái độ phục vụ thân thiện.
- Sản phẩm chất lượng cao.
- Hậu mãi bảo hành chu đáo.

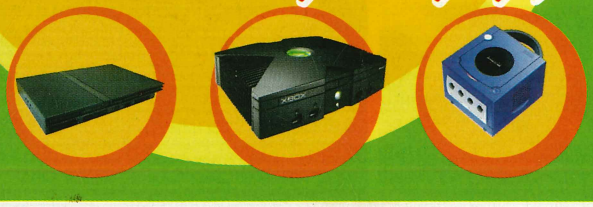
XBox 360

BẢO ĐẢM 100% GIÁ TỐT NHẤT - BẢO HÀNH 1 ĐỔI 1

KHUYẾN MÃI TRONG DỊP TẾT NGUYÊN ĐÁN 2006
Từ 25 tháng Chạp đến mùng 6 Tết (âm lịch)

SONY PSP Value Pack
3,900,000 Đ

Niềm vui trong những ngày tết



Nhằm phục vụ tốt nhất cho khách hàng
Cửa hàng sẽ mở cửa **trong những ngày TẾT**

HALO SHOP
80 Pasteur, Q.1, Tp. HCM
Tel : 9141494 www.maydientu.com
Email : maydientu@gmail.com

TAY SÚNG

... Dù còn vướng phải những thiếu sót "to đùng" về hình ảnh, âm thanh (những thiếu sót dễ "giết chết" các trò chơi) nhưng người chơi vẫn dễ dàng tha thứ cho Gun, nhờ lối chơi của nó quá tuyệt...

Chắc có lẽ thuở nhỏ, ai cũng từng đam mê hoặc ít ra cũng có nghe danh chàng cao bồi Lucky Luke nổi tiếng với tài bắn súng "nhanh hơn cái bóng của mình", cùng chú ngựa Jolly Jumper rong ruổi khắp miền Viễn Tây nước Mỹ, với những cuộc phiêu lưu đầy hấp dẫn nhưng cũng đậm chất hài hước, khiến người đọc cười ra nước mắt. Riêng với tôi, chính nhân vật Lucky Luke đã khơi dậy niềm đam mê về miền Viễn Tây - thế giới của những chàng "chăn bò" lãng tử (cowboy, mà ta hay gọi là cao bồi) với khẩu súng sáu bên hông luôn sẵn sàng ra tay giúp đỡ người cô thế, nơi của những "chuyến xe bão táp" chất đầy hàng hóa vượt bao hiểm nguy trên đường xa, là vùng đất của những bộ lạc da đỏ hiếu chiến sẵn sàng "lột da" đối thủ, hay những pha đấu súng tay đôi theo kiểu "nhanh sống, chậm chết" đậm chất kiêu hùng...

Trước đây trên phim ảnh, đề tài cao bồi luôn là một vùng đất màu mỡ cho các nhà làm phim, thực tế đã có những bộ phim hay làm người ta phải nhớ rất lâu và đi vào hàng "kinh điển" như "The Good, The Bad and the Ugly", "For a few dollars", "High noon"... Nhưng riêng ở lĩnh vực game, đặc biệt trên PC, có lẽ các nhà sản xuất quá để tâm đến những siêu nhân, rô-bốt... nên hầu như số lượng game về cao bồi chỉ có thể đếm trên đầu ngón tay. Chỉ một vài game trong chúng là nổi bật, đáng chú ý như "Desperados" hay "Dead Man's Hand" chẳng hạn. Thật may, với sự xuất hiện của Gun, fan của dòng game cao bồi đã có một trò chơi "ra trò" để thưởng thức và để nhớ.

Thân thế mịt mờ...

Gun là một game theo dạng hành động - phiêu lưu, lấy bối cảnh miền Viễn Tây những năm cuối thế kỷ 19. Người chơi vào vai Colton White, chàng cao bồi trẻ tuổi có cha bị giết trong một cuộc phục kích của kẻ thù. Trước lúc tắt thở, cha của Colton tiết lộ một bí mật mà ông đã giấu kín bấy lâu: anh không phải là con ruột của ông, đồng thời thân thế của anh có liên quan tới một kho báu huyền thoại. Một mình, một ngựa lần theo manh mối mà cha nuôi để lại, Colton dấn thân vào cuộc phiêu lưu đầy nguy hiểm để tìm sự thật về cuộc đời của mình, đồng thời để trả thù cho người cha nuôi. Càng tìm hiểu, anh

Hỗn chiến trên đồng cỏ

Một trong những động tác cưỡi ngựa rất đẹp

OAI HÙNG

GUN™

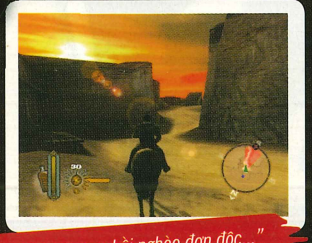
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

càng bất ngờ và đau đớn khi biết được câu chuyện bi thảm về gia đình của mình. Mối thù giờ đây trở nên quá lớn và Colton đã tìm ra chân tướng của kẻ ác đứng đằng sau mọi chuyện...

"Viễn Tây" đậm đặc

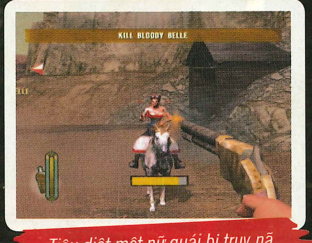
Với cốt truyện được xây dựng lôi cuốn như một bộ phim, Gun trở nên hấp dẫn với mọi người. Nhưng trong mắt các "fan" của thể loại cao bồi, điểm thật sự chinh phục họ chính là "phong cách" của trò chơi, được thể hiện qua cách chơi hết sức tự do, phóng khoáng đúng như tính cách những chàng cao bồi. Không hề bó buộc người chơi phải đi theo "con đường" đã vạch sẵn nhàm chán, Gun "thả" người chơi vào giữa bản đồ của game. Sau đó bạn muốn đi đâu, làm gì tùy thích. Dĩ nhiên, không quá tự do đến độ như kiểu GTA, nhưng người chơi hoàn toàn có thể tự chọn việc phải làm: nếu cảm thấy chưa đến lúc phải thực hiện những nhiệm vụ chính, tiếp tục theo "mạch" cốt truyện, bạn có thể rong ruổi khắp bản đồ để khám phá những khu vực mới, dạo chơi ngắm cảnh hoặc thực hiện những nhiệm vụ phụ. Thử tưởng tượng: sau những giờ phút đấu súng mệt mỏi, bạn leo lên lưng ngựa và thả bộ trên bãi cỏ cùng đám bò rừng, hay đến "thăm" một ngôi làng da đỏ nằm khuất đâu đó sau rặng núi... cũng thú vị lắm chứ. Những nhiệm vụ phụ đã góp phần không nhỏ trong việc tạo nên cách chơi tự do cực kỳ hấp dẫn, đôi khi còn hấp dẫn hơn cả... nhiệm vụ chính. Theo ý người viết, các nhiệm vụ phụ mới là những yếu tố tạo cho người chơi "cảm giác" đang thực sự sống trong thế giới cao bồi. Trên khắp bản đồ sẽ có những địa điểm để bạn tiếp nhận nhiệm vụ phụ, tùy theo địa điểm mà nhiệm vụ sẽ khác nhau, ví dụ: bạn có thể gặp người chủ trang trại để nhận nhiệm vụ... chăn bò, đến các bờ tường cố định trong thị trấn đọc những tờ lệnh truy nã để đi "săn tiền thưởng", hoặc làm nhiệm vụ giao tin, chuyển đồ trong thời gian giới hạn (pony express)... Nói chung, chúng rất đa dạng, "nhiều không kể xiết" và đều mang đậm chất Viễn Tây. Nhưng, bạn cũng đừng quá "ôm đồm" lo làm hết nhiệm vụ phụ trước nhiệm vụ chính, vì trò chơi có một điểm rất hay là cho phép người chơi tiếp tục game ngay cả sau khi đã giết được con trùm cuối. Thật "ngộ" đúng không?

Với Gun, các yếu tố "bên ngoài" như những hoang mạc khô cằn, các thị trấn đầy bụi cát, những mảng đồng cỏ bao la với những chú bò rừng bison nhởn nhơ gặm cỏ... tất nhiên không thể thiếu. Nhưng, còn thiếu chi tiết không thể không nhắc đến để hoàn thiện nốt "bức tranh Viễn Tây" đặc sắc của trò chơi:



"Tôi là chàng cao bồi nghèo đơn độc..."

"Lãng tử" dưới ánh trăng



Tiêu diệt một nữ quái bị truy nã

GUN

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/11/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,5 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1,8 GHz hoặc AMD Athlon XP 2200+ trở lên, 512 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6200 trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 GT, MB MSI K8N Neo4

những con ngựa. Cao bồi không có ngựa thì không phải là cao bồi. Vì vậy, các nhà sản xuất đã rất chú trọng vào việc thể hiện những con ngựa trong game. Và khi cưỡi lên lưng một chú ngựa phóng đi khắp nơi, bạn sẽ thấy rõ việc nhà sản xuất đã đầu tư kỹ lưỡng như thế nào đối với "người bạn bốn chân" này. Không thể nói gì khác ngoài hai chữ: "tuyệt vời", những bước sải dũng mãnh khi phi nước đại, uyển chuyển và nhẹ nhàng khi bước nước kiệu, lồng lộn phóng mạnh khi bị thúc vào hông và nhất là những cú "bay" vọt qua chướng ngại vật như hàng rào, tảng đá, thậm chí qua một hẻm vực... mang đến một cảm giác "đã"... đến khó tả. Bản thân tôi hay có thói quen xoay ngang camera mỗi khi ngồi trên lưng ngựa, chỉ cốt để nhìn rõ từng động tác đẹp mắt của chú ngựa mình đang cưỡi. Chắc chắn, đó là một cảm giác không có trò chơi nào khác mang đến được. Có người so sánh động tác của ngựa trong Gun không bằng chú ngựa trong Shadow of the Colossus, nhưng theo người viết, những chú ngựa của Gun xem ra "nhuyễn" hơn nhiều. Không biết như thế có thiên vị quá không nhỉ!

Chiến binh trên lưng ngựa

Với các nhiệm vụ chính mang đầy tính thử thách, người chơi phải trải qua những tình huống khó khăn như đối đầu với rất đông đối phương cùng một lúc, chưa kể nhiều pha khó xoay trở như vừa cưỡi ngựa vừa xoay ngược lại bắn, thả hai tay cầm cương để đấu súng, phi nước đại vòng quanh địch thủ... Gun đòi hỏi ở bạn kỹ năng bắn phải "nhạy" một chút: nếu không xử lý được nhanh gọn, bạn sẽ phải "bơm" máu liên tục và cuối cùng là "đi đứt". Cũng may, do hồng tâm của súng khá to và luôn tự động "bắt" mục tiêu khi vào tầm, nên lúc bắn không cần ngắm nhiều (cách thường thấy của những game bắn súng trên console). Nhờ đó, các pha đấu súng cũng "dễ thở" hơn một tí.

Về phần vũ khí, nhìn chung game cung cấp gần như đầy đủ: từ súng lục "truyền thống" của dân cao bồi, súng trường carbin, shotgun, cho đến cả... cung của người da đỏ, vũ khí cận chiến có dao, rìu, kiếm và dĩ nhiên là cả thuốc nổ, chai xăng... Nhưng ban đầu, bạn chỉ có các loại thường và chỉ đạt được các thứ "xịn" hơn sau khi đã giết những tên trùm - giống một số game console. Tuy nhiên, Gun còn có một điểm rất hay, hấp dẫn người chơi là nâng cấp vũ khí: bạn có thể gặp những người bán hàng trong các thị trấn để chọn mua các tính năng nâng cấp khác nhau. Chẳng hạn, tăng mức sát thương cho súng, giảm thời gian gài đạn, tăng tầm bắn... Tất cả đều được mua bằng số tiền kiếm từ việc thực hiện các nhiệm vụ phụ (hay từ việc đào vàng). Đây chính là động lực để bạn luôn muốn hoàn thành cho bằng hết các nhiệm vụ phụ của game.

Có lẽ để giúp game phong phú hơn trong hệ thống chiến đấu, nhà sản xuất không quên đưa vào một tính năng làm chậm thời gian, thường xuất hiện khá nhiều trong các game bắn súng gần đây. Với tên gọi Quick Draw, tính năng này giúp bạn làm chậm thời gian xung quanh để dễ dàng "headshot" đối thủ. Nhưng khi thực hiện Quick Draw, bạn chỉ có thể sử dụng súng lục. Vì vậy, đây cũng không phải là "sức mạnh tối thượng" đâu nhé. Dù sao thì tính năng này cũng đã giúp ích rất nhiều cho chúng ta khi chơi, đặc biệt là lúc kẻ thù quá đông hoặc khi giết trùm...

Thiếu sót...

Tạo dựng được phong cách Viễn Tây đậm nét trong cách chơi là một thành công rất lớn của game. Tuy nhiên, các mặt còn lại của trò chơi đều có những thiếu sót rất dễ nhận ra. Điều đầu tiên đáng phàn nàn nhất là chất lượng hình ảnh. Nhà sản xuất đã chuyển thẳng toàn bộ phần hình ảnh từ console sang hệ PC mà không hề có chút chỉnh sửa, "tia tót" nào! Vì vậy, hình ảnh trong game rất khó có thể so sánh với những game hành động hiện có trên PC: các nhân vật rất thiếu chi tiết, ngoại cảnh cũng còn nhiều khối vuông, ngoại trừ những con ngựa rất đẹp. Phần âm thanh cũng vậy: ngoài "nốt son" là các bản nhạc nền đầy chất cao bồi rất hay, các âm thanh khác trong game khá nhạt nhẽo và "thường", nhất là tiếng súng, tiếng nổ nghe không hay. Các anh bạn đồng nghiệp của tôi khi chơi Gun xong, đều rất có lý khi cho rằng: trò chơi thiếu đi những chi tiết "căn bản" của các chàng cao bồi như: các cuộc đấu súng tay đôi, hoặc "chiêu" huýt sáo gọi ngựa mà chàng Lucky Luke rất hay dùng... ngắn cản Gun xứng đáng đạt điểm mười toàn vẹn về lối chơi.

Ưu

- Kiểu chơi tự do không bị bó buộc
- Thể hiện xuất sắc "không khí" và "chất" Viễn Tây hoang dã

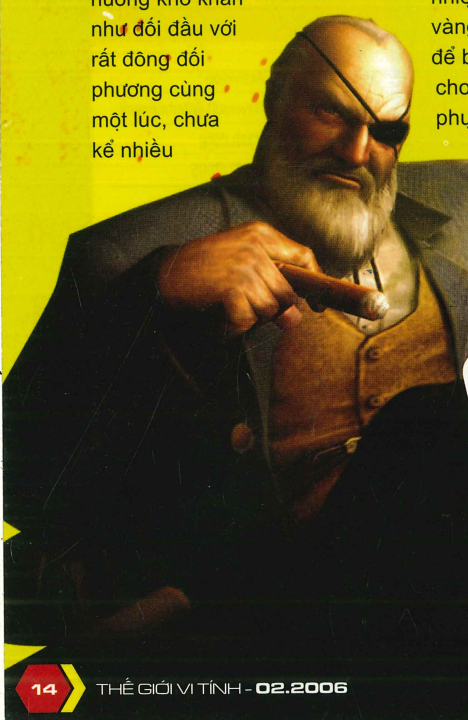
Khuyết

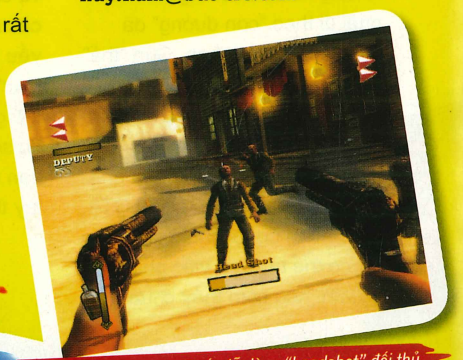
- Đồ họa, âm thanh còn hạn chế

Lời kết

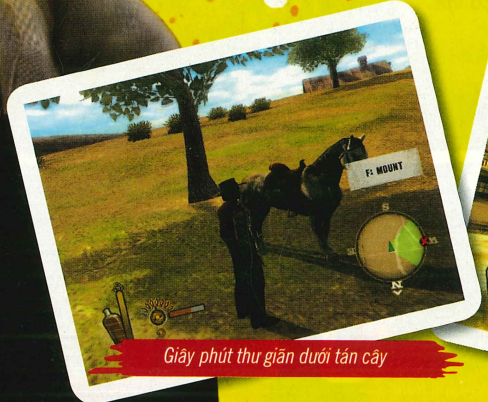
Đã từ lâu, chúng ta không được thưởng thức một trò chơi cao bồi hay và "thuần chất" đến vậy! Vì thế, dù còn vướng phải những thiếu sót "to đùng" về hình ảnh, âm thanh nhưng người chơi vẫn dễ dàng tha thứ cho Gun nhờ lối chơi của nó quá tuyệt. Nếu đã từng yêu mến thế giới Viễn Tây đầy hấp dẫn, tôi khuyên bạn một câu: "Đừng bao giờ bỏ qua trò chơi này, vì nó thực sự rất xứng đáng". Còn chần chừ gì nữa, hãy leo lên lưng ngựa và phóng theo những cuộc phiêu lưu hấp dẫn đang chờ đón...

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

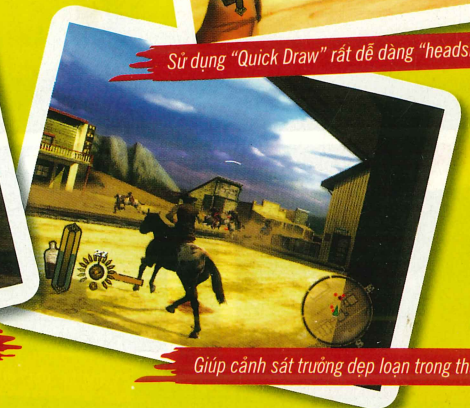




Sử dụng "Quick Draw" rất dễ dàng "headshot" đối thủ



Giây phút thu giãn dưới tán cây


Giúp cảnh sát trưởng dẹp loạn trong thành phố

Cuộc chiến giữa các bộ tộc

GUILD WARS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Đã gần một năm trôi qua kể từ khi Guild Wars (GW) ra mắt hồi 4/2005. Trò chơi trực tuyến "kỳ lạ" của NCSoft và ArenaNet đã mau chóng leo lên hàng "top" khi toàn cầu có hơn 1 triệu người chơi. Con số này chứng tỏ sức hút mãnh liệt của game. Một game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) - trực tuyến như bao trò chơi khác, nhưng Guild Wars lại "trên cơ" các đối thủ, nên ắt phải có "bí quyết" đằng sau sự thành công đó. Để tìm ra "bí quyết" này, không cách nào tốt hơn là chúng ta phải "dấn thân" vào trò chơi.

Gỡ "chướng ngại" đầu tiên

Bất kỳ ai, khi muốn đặt chân vào các trò chơi trực tuyến đều phải ngầm hiểu: các game MMORPG đều không miễn phí. Có game mức giá "trên trời", làm ta phải hét toáng lên "mắc quá", có cái lại khá "bèo", đủ để ta chấp nhận được. Nhưng với Guild Wars, trò chơi đã phá bỏ quy luật trên, tạo một "xì-căng-đan" khi quyết định không thu phí hàng tháng (thực tế bạn chỉ tốn tiền mua đĩa game giá khoảng 40-50 USD, tùy từng khu vực).

Chắc bạn sẽ tròn xoe mắt không tin, tôi cũng vậy. Nhưng đấy là sự thật 100%! Theo thông tin trên trang web chính thức của trò chơi: "Sau khi đã mua game, người chơi sẽ không phải trả thêm bất kỳ một khoản phí nào trong quá trình chơi, dù đó là cập nhật bản sửa lỗi hay bổ sung một ít nội dung mới". Biết chắc sẽ có những hồ nghi về cách thu phí, ArenaNet đón đầu: "Bạn chỉ phải trả tiền cho mỗi bản mở rộng" (theo kế hoạch là 6 tháng sẽ tung ra một lần - NV). Điều này không bắt buộc và bạn vẫn có thể chơi game bình thường trong trường hợp không mua, tất nhiên là sẽ không thể sử dụng các tính năng mới.

NCSoft và ArenaNet thông qua GW đã mở cho ngành công nghiệp game trực tuyến một hình thức kinh doanh vô cùng "táo bạo" nhưng hiệu quả, được chứng minh bằng thành công không thể chối cãi: số người chơi tăng lên không ngừng. Không ít game trực tuyến sắp tung ra trong nay mai,

THÔNG TIN GAME

PHÁT HÀNH	NCSoft
SẢN XUẤT	ArenaNet
THỂ LOẠI	Game Online
NGÀY PHÁT HÀNH	18/04/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800 MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB+; HDD 2GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP.
ĐỀ NGHỊ	PIV 1,5 GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.
THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+; RAM 1GB (dual); VGA 256MB Geforce 6600; MB K8N Neo4 Platinum.

Thế giới trong game cực kỳ rộng lớn

Bạn có hai lựa chọn lúc khởi đầu

Cách tạo nhân vật gần gũi với các game RPG "offline"

dã rục rịch "bắn tiếng" sẽ noi theo cách thức trên. Thu phí - "gánh nặng" muôn thuở của các game trực tuyến, dã được "vứt bỏ" lại đằng sau một cách nhẹ nhàng, mời bạn tiếp tục cuộc hành trình...

Ascalon – Nơi cuộc chiến khởi đầu...

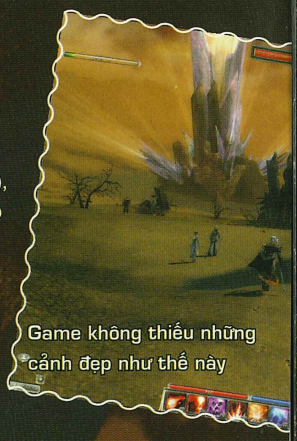
Ngày xửa ngày xưa, có một vương quốc thịnh vượng và trù phú. Bao quanh vương quốc là những bức tường thành khổng lồ vững chắc, được những vệ binh can đảm và giỏi nhất canh gác cẩn mật. Cư dân sinh sống tại đây rất an nhàn và vui vẻ; không hề lo nghĩ đến các mối hiểm nguy đầy rẫy xung quanh vì đã được bảo vệ vững chắc. Người dân nơi đây hạnh phúc và tự hào về vương quốc của mình và gọi nó bằng một cái tên trìu mến – Ascalon.

Nhưng rồi, sự giàu có và thanh bình của Ascalon đã làm các chiến binh Charr hung hãn ở phương Bắc nổi lòng tham. Chúng thèm khát mọi thứ mà vương quốc này có được. Những âm mưu được sắp đặt và rồi các cuộc chiến nổ ra. Chính nhờ tính hung hãn và tàn bạo mà Charr đã thắng thế. Người dân Ascalon không thể chống lại những quân đoàn Charr hùng mạnh. Những bức tường thành vững chắc không thể giữ cho Ascalon tồn tại được lâu. Viên ngọc xinh đẹp một thời của thế giới Tyria sụp đổ. Ascalon huy hoàng ngày nào giờ chỉ còn lại những đống đổ nát, hỗn độn...

Nghe có vẻ như một câu chuyện thời trung cổ nhỉ? Nhưng đấy là nội dung khởi đầu của GW, được dẫn dắt bằng đoạn trailer có tình tiết thật hấp dẫn và sinh động (khá lạ đối với dạng game MMORPG). Nhưng, chúng ta cần một nhân vật - một người anh hùng, để bắt đầu một truyền thuyết , để dấn thân vào vương quốc Ascalon với bao hiểm nguy chờ đợi. Nào, trước hết chúng ta hãy bắt tay xây dựng nhân vật cho riêng mình.

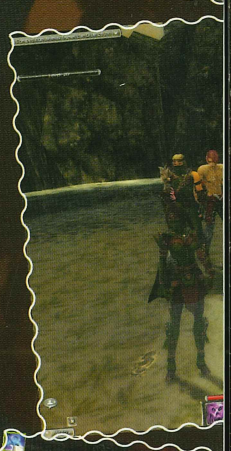
Lựa chọn "Profession"

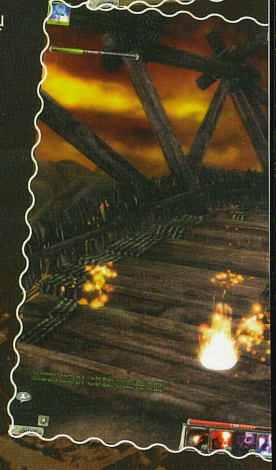
Profession là một từ để gọi chung cho các loại nhân vật. Công đoạn lựa chọn Profession rất mau lẹ, khá giống với các game nhập vai hành động "offline" trên PC. Trước hết là "làm điệu" cho nhân vật: từ tóc tai, mặt mũi cho tới kích cỡ người... Sau đó, lựa một trong 6 Profession: Elementalist, Mesmer, Monk, Necromancer, Ranger và Warrior. Mỗi nhân vật có những đặc trưng riêng, chẳng hạn Ranger với tài xạ thủ "bách phát bách trúng"; Warrior thì mạnh mẽ trong những pha giác đấu tay đôi... Ban đầu, nhân vật của bạn có khoảng 75 kỹ năng khác nhau (gồm các kỹ năng thông thường và đặc biệt), sau này sẽ vượt lên đến con số... 150. Bạn đừng ngạc nhiên, trong quá trình chơi ngoài Profession chính, bạn còn được "pha lẫn" giữa các Profession với nhau cho đến khi tìm được một nhân vật vừa ý nhất. Đây là một điều rất hiếm thấy ở các game MMORPG cùng loại – thường chỉ được chọn "chết" một loại nhân vật mà thôi. Nhưng, 6 Profession chưa phải là tất cả. Chúng chỉ mới dành cho phần đầu mà thôi (Chapter 1). Hiện tại, nhà phát triển đã chính thức xác nhận, trong bản kế tiếp sắp tung ra (khoảng giữa năm nay), người chơi sẽ được gặp một Profession mới: Assassin! Thử xem Profession này "làm ăn" ra sao nhe!


Game không thiếu những cảnh đẹp như thế này

MMORPG hay CORPG?

Dù "mang tiếng" là MMORPG, nhưng GW lại "thích" người ta gọi mình là CORPG (Competitive Online Role-Playing Game) – tạm dịch là Game nhập vai trực tuyến cạnh tranh. Có thể xem trò chơi là một sự pha trộn giữa dạng nhập vai hành động "hack-n-slash" truyền thống (điển hình là Diablo), cộng thêm các yếu tố trực tuyến (MMO) xen vào. Trong game, bạn có thể thực hiện hàng tá "quest" (nhiệm vụ phụ) và "mission" (nhiệm vụ chính) trong vùng đất Tyria bao la, trải dài qua nhiều thành phố, pháo đài và các thôn làng nhỏ (hiện nay hiếm có game MMO nào có thể sánh với GW về mặt này). Các nhiệm vụ của GW rất đa dạng: có thể là cứu đoàn thương gia, chiếm thành, do thám, mở đường... Quá trình làm nhiệm vụ lại có

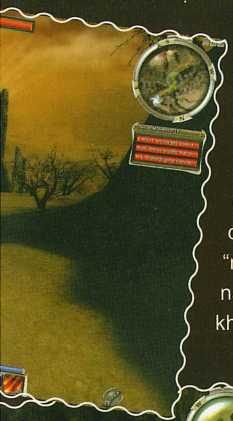


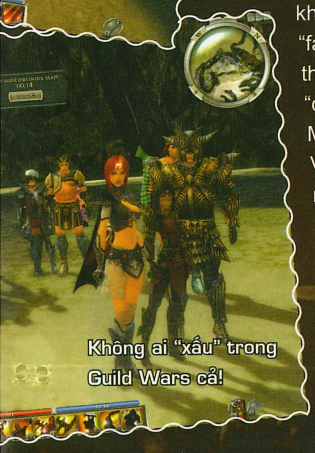


Đôi nét về trò chơi

- **22/04/2003:** NCSoft (Hàn Quốc), nhà phát triển trò chơi trực tuyến hàng đầu thế giới và ArenaNet (Mỹ) – studio thành lập bởi các cựu thành viên Blizzard, giới thiệu trò chơi nhập vai trực tuyến GW.
- **20/05/2004:** Trong ngày hội E3 (Electronic Entertainment Expo) - Hội chợ triển lãm giải trí điện tử, NCSoft và ArenaNet cho biết hơn 200.000 tài khoản đã được tạo ra bởi các gamer trên khắp thế giới, để tham gia vào phiên thử nghiệm demo của game.
- **04/11/2004:** Tổng kết sự kiện World Preview, NCSoft và ArenaNet cho hay có hơn 400.000 người chơi đại diện cho hơn 140 quốc gia tham gia.
- **14/02/2005:** NCSoft và ArenaNet đồng công bố Guild Wars sẽ chính thức ra mắt ngày 28/04/2005 tại thị trường Bắc Mỹ và châu Âu.
- **29/08/2005:** ArenaNet cho hay họ sẽ tung ra bản cập nhật miễn phí đầu tiên của trò chơi – Sorrow's Furnace vào ngày 07/09. Bản này bao gồm 2 khu vực mới Grenth's Footprint và Sorrow's Furnace.
- **22/09/2005:** Đánh dấu sự kiện quan trọng kể từ khi game ra mắt: Guild Wars vượt ngưỡng 1 triệu người chơi! 29/09/2005: Gamer trên toàn thế giới sẽ có cơ hội tham dự vào ngày hội Guild Wars World Championship, được NCSoft và ArenaNet tổ chức tại Hội Chợ Game Đài Bắc (Taipei Game Show) diễn ra từ ngày 16 tới 20/02/06 tại Đài Loan.
- **10/01/2006:** NCSoft và ArenaNet cùng cho hay, Guild Wars: Factions – chương kế tiếp của trò chơi, sẽ có đợt thử nghiệm Beta từ ngày 20- 22/01/2006 không phân biệt đối tượng. Phần kế tiếp này, dự định sẽ xuất hiện vào giữa năm nay.

nhiều lựa chọn khác nhau: bạn có thể tự làm một mình (Solo Mission), thuê các NPC có sẵn, hoặc song hành với những người chơi khác (Cooperative Mission). Hoàn tất mỗi nhiệm vụ sẽ đem lại cho bạn khối lượng điểm kinh nghiệm rất lớn và "mở" (unlock) ra những kỹ năng mới. Nhờ lượng điểm khổng lồ này mà người chơi thăng cấp mau chóng, không cần phải đi "farm" cực khổ (một thuật ngữ chỉ việc "cày" level trong MMORPG - NV). Việc GW "bỏ" mỗi người chơi vào thế giới riêng, khi thực hiện nhiệm vụ (trừ lúc làm nhiệm vụ dạng Cooperative) khiến trò chơi... suýt tí nữa trở thành một game "offline". Lúc này, bạn tha hồ mà đánh, thu lượm đồ dùng, không sợ bị "KS" (Kill Stealing: đánh ké), bị giành chỗ "cắm trại" (Camping) luyện cấp hay "hạ đối thủ" (PvP) giữa đường rất phổ biến như bao game MMO khác.





Không ai "xấu" trong Guild Wars cả!

Giao tranh với một con trùm...

Bên cạnh việc thực hiện nhiệm vụ và giết quái vật để lấy điểm kinh nghiệm, phục vụ cho mục đích lên cấp và có những kỹ năng mới, bạn còn cần đến các trang thiết bị hỗ trợ, về điểm này trong GW có đủ loại mua bán. Không tính việc giao dịch giữa những người chơi với nhau vốn rất quen thuộc, trong game bạn có thể tìm mua đồ dùng từ nhiều nguồn: Armor (áo giáp), Weapons (vũ khí), Material Trader (vật liệu thô để luyện đồ), Merchant (công cụ), Dye Trader (thuốc nhuộm), Collector (đổi đồ), Rune Trader (bùa chú)... Mỗi khi vào thành hay pháo đài, tôi luôn bị cám dỗ bởi đủ thứ chủng loại hàng hóa mà các thương gia mời chào.

Với kiểu chơi thiên về "offline", chúng ta tự hỏi yếu tố MMO của game nằm nơi đâu? Đi làm nhiệm vụ cùng bạn bè, vào thành phố trao đổi mua bán? Cũng đúng, nhưng đó chưa phải là trọng tâm của trò chơi. Một game MMORPG ngày nay nếu muốn tồn tại được, nhất định phải có PvP (Player versus Player). Chính PvP làm cho phần MMO của GW nổi bật hẳn. Đâu phải ngẫu nhiên tên trò chơi được đặt là GW – ám chỉ việc PvP? "Sao ta không tạo một hero dùng để PvP nhỉ?" Thế là tôi bắt đầu tạo dựng hero cho mình (một tài khoản được tối đa 4 nhân vật, đồ dùng chung thông qua rương chứa đồ - NV).

PvP – Thế giới không bình yên...

Khi chơi GW, game phân biệt rõ hai khái niệm: chơi theo cốt truyện (RolePlaying Character) và chơi chỉ để đánh nhau (PvP Only Character). Đó là lý do bạn có hai lựa chọn lúc tạo nhân vật. Nếu chọn về đầu, bạn chỉ việc chơi theo cốt truyện để luyện cấp học kỹ năng, sau này vẫn "nhảy" sang đánh PvP được. Còn chọn về sau? bạn có ngay nhân vật cấp cao nhất (20), cùng một số chiêu nhất định nhưng cần lưu ý là ta không thể "nhảy" sang làm nhiệm vụ mà chỉ dùng để PvP.

Dòng PvP của GW có 3 dạng chơi:

- Arena Battles: Nơi khởi đầu cho những ai mới làm quen với PvP; chia thành hai dạng nhỏ: Team Arenas (được quyền chọn đối thủ) và Random Team Arenas (máy chọn ngẫu nhiên).
- Guild Battles: Nơi các bang hội "đọ găng" với nhau.
- Worlds At War: Dạng này "biến hình" thành nhiều kiểu, được gamer rất chuộng vì sự đa dạng của nó. Có ba kiểu chính: Survival (đánh nhiều đợt), Annihilation (đánh bại tất cả các đội) và Capture the Relic (chiếm được nhiều di vật sẽ thắng).

Nói chung, tùy cấp của nhân vật hoặc sở thích mà bạn chọn dạng PvP phù hợp. Mỗi khi đánh thắng những trận đấu PvP, bạn sẽ được điểm thưởng để mua đồ, có được danh tiếng và cả xếp hạng. Tất nhiên, không chỉ để nhìn cho vui, vì ArenaNet thường tổ chức các giải đấu như vậy với số tiền thưởng rất lớn (cả trăm ngàn USD đấy).

Cuốn hút ở cả nghe và nhìn

Một điểm son khác của GW là hình ảnh của game cực đẹp nhưng chỉ yêu cầu cấu hình máy khá nhẹ. Bất cứ nhân vật gì, dù máy hay người chơi, đều có hình thể đẹp đến từng... centimét, nhất là khuôn mặt trông thanh thoát vô cùng. Chưa kể khung cảnh trong game được ứng dụng hiệu ứng mờ ảo, các phép thuật thì đầy màu sắc tươi rói, càng làm tăng thêm vẻ đẹp vốn có của GW. Theo tôi, tính đến nay, chỉ vài game MMORPG (như Lineage II) là có được hình ảnh tương đương với GW (nhưng chưa chắc đạt về yêu cầu cấu hình máy nhẹ).

Một trận quyết chiến PvP dữ dội

Bạn có thể thuê NPC hỗ trợ làm nhiệm vụ

Không chỉ có hình ảnh "khỏi chê", GW còn có những bản nhạc nền rất hay. Giai điệu vi vu trầm bổng của chúng phù hợp với từng nhịp điệu trong game. Lúc dồn dập khi bạn chuẩn bị giao tranh, hay lạc vào nơi nguy hiểm, khi lại lắng dịu tạo cho người ta cảm giác nhẹ nhàng, thư thả. Nếu là một người từng chơi qua nhiều game "offline", hẳn bạn sẽ dễ dàng nhận ra các tiết tấu rất quen thuộc của nhà soạn nhạc thiên tài Jeremy Soule – người mà nếu kể tên các game ông có tham gia, ắt hẳn danh sách sẽ dài tít tắp! (tham khảo tại: *http://www.jeremysoule.com/index2.html)*

Trở về với thế giới thực tại...

"Không thu phí tháng, hình ảnh cực đẹp và lối chơi lắt léo", giờ đây tôi mới hiểu tại sao GW lại khiến người ta "chết mê, chết mệt" đến như vậy. Chỉ tiếc là game chưa có mặt ở thị trường Việt Nam, rất khó để các gamer chúng ta có thể suy nghĩ đến. Còn hiện tại, khoan... bạn đừng vội đóng lại trang báo này, khi viết đến đây, tôi lại nhận được một nguồn tin "độc quyền" đáng tin cậy: GW sẽ chính thức ra mắt các gamer tại Việt Nam trong vòng vài tháng tới; NCSoft sẽ ủy quyền cho một công ty ở Việt Nam phân phối trò chơi. Chà, biết đâu chừng tới lúc đó sẽ có nhiều "guild" (bang hội) của người Việt có mặt trên bảng xếp hạng của thế giới nhỉ?

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

ROGUE GALAXY

ROGUE GALAXY	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Level 5
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/12/2005 (Japan)
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

HẢI TẶC KHÔNG GIAN

Mặc dù ra mắt làng game lần đầu tiên bằng sản phẩm đầu tay "Dark Cloud" vào năm 2000 nhưng mãi hai năm sau đó khi Dark Chronicle (Dark Cloud 2) ra đời, với nhiều ưu điểm mang tính đột phá thì tên tuổi của Level 5 mới được nâng lên tầm cao mới đồng thời được "cùng chiếu" với các lão làng trong làng game nhập vai. Ngay sau đó, dưới sự thỏa thuận của hai đại gia lớn Square Enix và Microsoft, Level 5 lập tức được giao trọng trách phát triển game trực tuyến đầy tham vọng "True Fantasy Live Oline" cho console XBOX. Tuy nhiên, ngay sau đó dự án này bị hủy bỏ (nhiều ý kiến cho rằng game sẽ được dời sang phát hành trên XBOX 360). Thay vào đó, Level 5 sẽ chuyển sang giúp Square Enix thực hiện tiếp phần tiếp theo của xê-ri Dragon Quest nổi tiếng.

Tuy nhiên ít ai biết rằng, trong suốt quá trình đảm nhận công việc thực hiện hai tựa game nổi tiếng trên Level 5 đã tiết lộ ít nhiều thông tin về một dự án mới của hãng đang được xúc tiến trong vòng bí mật. Việc gì đến cũng đã đến, dự án trên cũng dần được Level 5 hé mở khi những đoạn trailer đầu tiên của Rogue Galaxy được công bố. Cuối cùng, sau nhiều ngày thấp thỏm chờ đợi Rogue Galaxy cũng ấn định được ngày phát hành vào tháng 12 vừa qua.

CHUYẾN ĐI BẤT ĐẮC DĨ

Jester Rogue là một công dân bình thường như bao cư dân khác trên hành tinh Roza đang sống dưới ách thống trị của chủng người Longadia Commonwealth bạo chúa. Tuy nhiên, chuỗi ngày sống dưới sự quản thúc tàn bạo trên không khiến Jester tắt đi niềm mơ ước từ thuở bé của mình - trở thành hải tặc tầm cỡ và được chu du khắp thiên hà rộng lớn… Thế rồi, ngày định mệnh thay đổi cuộc đời anh cũng đã đến khi cả thành phố nơi anh sinh sống bị tấn công bởi một quái vật khổng lồ. Trong lúc thành phố đang náo loạn, Jester tình cờ gặp một nhân vật bí ẩn, người trao cho anh thanh trường kiếm và biến mất một cách khó hiểu. Cùng lúc này hai nhân vật khá ngộ nghĩnh (Simon và robot Steve) xuất hiện, họ mừng rỡ và cho rằng Jester là "Desert Claw" bởi chính thanh kiếm mà anh đã nhận. Mặc cho mọi lời phân bua rằng anh không phải là "Desert Claw" mà họ đã lầm tưởng, Jester vẫn buộc phải cùng bộ đôi trên đi gặp thủ lĩnh của họ là thuyền trưởng Dolgen. Jester đâu biết rằng chính nhờ sự hiểu lầm trên mà anh đã trở thành thành viên của tàu hải tặc Dolgen Ark, niềm mơ ước bấy lâu của mình.

CÙNG NHAU LÊN ĐƯỜNG

Hãy tạm quên đi trận đánh theo lượt trong Dragon Quest VIII vừa qua bởi với Rogue Galaxy bạn sẽ bắt gặp lại các trận đánh thời gian thực trong Dark Cloud trước kia. Tuy nhiên, thay vì một mình ứng phó như trước đây người chơi sẽ được trợ giúp khá nhiệt tình từ các đồng đội trong nhóm do máy hoàn toàn đảm nhận. Lẽ dĩ nhiên để tạo thêm sự thuận lợi, bạn hoàn toàn có thể chuyển đổi qua lại các thành viên trong nhóm hay thiết lập lại AI cho các đồng đội này thông qua nhiều mệnh lệnh tác chiến khác nhau vào bất cứ thời điểm nào kể cả trong trận đánh. Tuy nhiên, thay vì "rập khuôn" các trận đánh thời gian thực theo phong cách "hack & slash" đã trở nên quen thuộc ở các game hành động nhập vai cùng thể loại, Rogue Galaxy cũng tạo nét riêng cho mình bằng vài chi tiết khá thú vị. Những quái vật đụng độ trên suốt hành trình sẽ đòi hỏi bạn phải vận dụng nhiều phương thức khác nhau để tiêu diệt. Ví như để đả thương những bông hoa khổng lồ vốn "bất khả xâm phạm" theo cách thông thường, bạn phải

nhảy lên trên đỉnh đầu để chúng lộ các "yếu huyệt". Trong khi đó, một số quái vật chỉ thực sự bị tổn thương khi bạn phá được lớp giáp bảo vệ của chúng bằng các đòn đánh trời giáng (charged attack) hoặc sử dụng các loại súng đặc biệt mà Jester thu nhận được trên suốt chặng đường dài. Yếu tố tưởng chừng nhỏ nhặt trên đã giúp các trận đánh "vô tiền khoáng hậu" trong game tỏ ra hấp dẫn hơn.

Sau mỗi trận đụng độ trên đường đi, ngoài lượng kinh nghiệm tích lũy để lên cấp, tiền bạc để trang trải các món vũ khí, bình máu,… tại các "shop" lưu động người chơi còn thu nhặt được các "item" quý giá. Từ các item đó, bạn có thể trau dồi các kĩ năng mới cho nhân vật thông qua việc điều phối chúng vào các nhánh kĩ năng tương ứng. Bằng các kĩ năng học được này bạn có thể giải quyết trận đấu trong game dễ dàng thuận tiện hơn. Điển hình như việc niệm phép sấm sét lên thanh trường kiếm của Jester để anh kết thúc đám robot dai sức bất trị. Zeglam có thể nhân đôi sát thương với khả năng tách bất kì vũ khí cận chiến nào ông cầm trên tay. Simon có thể gây trọng thương cho đối phương trong trận đấu bằng những trận mưa bom xối xả.

Cũng như nhiều game nhập vai ăn khách trên thị trường, Rogue Galaxy ẩn trong mình hàng tá bí mật để người chơi mày mò khám phá bên cạnh việc hoàn thành nhiệm vụ chính mà trò chơi đưa ra. Bạn có thể tự tạo những vũ khí mạnh mẽ hơn thông qua việc ghép đồ bằng chú ếch Mazeru; săn những chú bọ tại mỗi hành tinh mà bạn đi qua để tham gia tranh tài tại cuộc thi Insector Coliseum… Chắc chắn với những bí mật vừa kể, Rogue Galaxy sẽ khiến bạn bận rộn trong thời gian dài ngay cả khi hoàn tất trò chơi tuyệt vời này.

Tuy nhiên, "nhân vô thập toàn" bên cạnh những ưu điểm, Rogue Galaxy vẫn còn khá nhiều lỗi vụn vặn, rải rác trong suốt quá trình chơi. Điển hình có thể kể đến AI của các đồng đội máy. Mặc cho những gì bạn thiết lập, họ thường xuyên mắc những lỗi khá ngớ ngẩn, họ thường tấn công dồn dập mà hầu như không phân biệt "ưu" và "nhược" của từng đối thủ. Hậu quả là những chiêu thức "mười mươi" không có tác dụng mấy với đối thủ vẫn được vô tư sử dụng! Lời phàn nàn thứ hai chính là màn hình thể hiện các trận đấu được bố trí "hơi bị" hẹp. Hậu quả là trận đấu khá lộn xộn khi xuất hiện những quái vật quá cỡ, chiếm số lượng đông. Thi thoảng game còn xảy ra hiện tượng quái vật lọt ra khỏi màn hình. Tôi đã

từng "chưng hửng và điếng cả người" khi đang tả xung hữu đột, chiếm thế thượng phong thì bất ngờ phải trả lời cho thông báo "hết sức vô duyên" là có phải thoát khỏi trận đánh hay không! Trường hợp xấu hơn bạn đành phải mất trắng không giành được gì sau khi phải thoát khỏi trận đấu vì lí do quái vật "chạy mất" khỏi vòng đấu. Ngoài ra, do mang đặc điểm chung của game hành động nhập vai nên các câu giải đố được giảm thiểu đến mức đơn giản và không thực sự thách đố người chơi. Bên cạnh đó, đường đi được chỉ bảo và gợi ý rất tận tình bằng các mũi tên chỉ đường.

NGHE NHÌN

Vẫn tiếp tục trung thành với những nét vẽ hoạt hình theo phong cách "anime" Nhật Bản nhưng Rogue Galaxy đã tạo được tiến dài so với những game cùng loại bằng những nét vẽ sắc xảo, biểu cảm hơn. Từ những họa tiết độc đáo đan xen trên mỗi trang phục để tạo cá tính cho từng nhân vật đến "cửa sổ tâm hồn" toát lên từng cảm xúc của họ đều được thể hiện khá tinh tế. Bạn có thể dễ dàng bắt gặp nét đượm buồn trái ngược với vẻ ngoài mạnh mẽ trong ánh mắt của Luluka, vẻ tinh nghịch lém lỉnh của Jupis hay chất lãng tử rất hay của Zeglam… Ngoài việc đầu tư vào khâu thiết kế chi tiết cho các nhân vật, nhà sản xuất cũng không quên xây dựng chi tiết ngoại cảnh đầy sống động - từ sa mạc mênh mông của hành tinh Roza, hay những hầm mỏ sâu hút dưới lòng đất của Bedan. Phụ họa nhịp nhàng là phần âm thanh mà đặc biệt là âm lồng tiếng cho các nhân vật được thể hiện khá truyền cảm đã nâng giá trị vốn có của game lên tầm cao mới.

ĐÔNG BUỒM

Sau thành công vang dội của Dark Cloud 2 và Dragon Quest VIII, giờ đây với thương hiệu mới Rogue Galaxy tên tuổi của Level 5 chắc chắn sẽ còn tiến xa hơn nữa trong tương lai. Còn bạn nếu đang băn khoăn tìm kiếm tựa game sáng giá để giải khuây trong mùa Tết này thì Rogue Galaxy chắc chắn là ứng viên hàng đầu trong thời điểm này.

DUY MINH

GÓC TỐI DỊ KỲ

Dựa theo bộ tiểu thuyết cùng tên The Call of Cthulhu của cố nhà văn chuyên viết truyện kinh dị Howard Philips Lovecraft vốn đã được chuyển thể thành game trước đó, nhà phát triển HeadFirst Production tiếp tục ra mắt Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth vào tháng 10 vừa qua sau nhiều phen trì hoãn.

Biểu tượng khó hiểu

Trò chơi được khởi động chậm rãi tại trại tâm thần Arkham Asylum. Trong một căn phòng tối bề bộn được trang trí bằng những hình vẽ tay nguệch ngoạc, kì dị, Jack Walters đang lặng lẽ chuẩn bị đặt chân lên chiếc ghế gần đó để buông mình treo cổ. Bí ẩn đằng sau hành động tuyệt vọng trên là gì? Chúng ta hay trở lại thời điểm sáu năm trước, lúc bấy giờ Jack là một thám tử tư đang cùng với lực lượng cảnh sát trấn áp một nhóm người lạ mặt tập trung tại một khu nhà đổ nát. Chính tại đây, anh vô tình khám phá ra căn phòng được trang trí với những biểu tượng kì quái... Những biểu tượng ấy như có năng lực siêu nhiên tiếp tục ám ảnh tâm trí của anh một cách khó giải thích.

Cho đến một đêm nọ, trong lúc cặm cụi ngồi làm việc bên bàn giấy, Jack nhận được cuộc điện thoại bí ẩn từ Mister Anderson, để nhờ anh tìm kiếm người thân bị mất tích tại thị trấn với cái tên khá xa lạ Innsmouth. Tất nhiên, máu nghề nghiệp khiến anh khó lòng chối từ lời yêu cầu và lập tức lên đường đến Innsmouth. Jack lập tức nhận ra không khí kì lạ đang bao trùm lên thị trấn. Xác người chất đầy trong các đường cống ngầm, người dân thị trấn tìm cách lảng tránh những câu hỏi mà anh đặt ra, đồng thời không mấy thiện cảm với sự có mặt của anh. Mặc cho những linh cảm chẳng lành, Jack vẫn quyết tâm thực thi nhiệm vụ được giao phó.

Sống cùng nhân vật

Thay vì làm người chơi phải toát mồ hôi hột bằng những quái vật có hình hài dị hợm theo mô tuýp thường gặp của các game kinh dị, HeadFirst cố gắng không sa lầy vào những yếu tố quá đỗi bình thường ấy bằng một phong cách của riêng mình. Tâm trí của bạn như được cột chặt với Jack. Những lúc Jack chạy trốn sự săn đuổi quyết liệt của dân làng man rợ hay giữ thăng bằng để băng qua các cột nhà cao đang có nguy cơ sụp đổ bất cứ lúc nào... tâm lý của Jack hay của chính bạn sẽ ngày một căng thẳng. Bất ổn về tinh thần càng rõ rệt hơn khi được thể hiện bằng các hiệu ứng ảo giác, mờ ảo rất khó chịu. Lúc ấy, bạn sẽ khó lòng điều khiển Jack thực hiện cú nhảy an toàn từ cửa sổ sang ban công nhà đối diện nếu không nhanh chóng giúp anh định thần.

Bên cạnh những pha rượt đuổi, leo trèo vừa kể trên, Jack cũng được trang bị những vũ khí cơ bản như dao, súng trường, súng liên thanh để sử dụng trong những trường hợp bất khả kháng. Điều thú vị là trò chơi sẽ không cung cấp cho bạn vị trí thanh máu để kiểm soát thường xuyên hiện trạng của nhân vật mà thể hiện trực tiếp trong hành vi nhân vật. Mỗi khi Jack bị trọng thương, khả năng di chuyển chậm dần, đồng thời cảm nhận màu sắc xung quanh sẽ ngả dần sang hai sắc đen trắng. Lúc này, anh có thể ngã xuống bất cứ lúc nào nếu không được cầm máu kịp thời. Tuy nhiên, ngoài chi tiết thú vị vừa

CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH	
PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks/ 2K Games
PHÁT TRIỂN	Headfirst Production
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	24/10/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX

kể trên các trận đấu súng của Call of Cthulhu lại diễn ra khá tẻ nhạt và kém hấp dẫn. Nguyên nhân chính là do việc điều khiển, xoay trở của Jack tỏ ra rất nặng nề và kém linh hoạt. Điểm thứ hai cần nói đến chính là chất lượng AI của các đối thủ máy. Chúng thường tạo cơ hội cho người chơi đào tẩu bằng việc kẹt lại ở hành lang hay góc tường; đôi lúc lại đứng ngây ra dù rằng đồng đội của mình vừa mới bị hạ gần đó bởi một phát shotgun. Tất nhiên, bạo lực không phải là thứ để giải quyết mọi chuyện. Nếu ngại va chạm hay đơn giản là thích cái cảm giác ẩn nấp, rình rập, đậm chất "stealth action" bạn có thể lợi dụng bóng tối, hay các góc kẹt an toàn để vượt qua các rào chắn nghiêm ngặt mà không tốn bất kì viên đạn hay hộp cứu thương nào. Chính việc bổ sung tùy chọn hấp dẫn này đã bù lại được những điểm trừ không đáng có trong toàn bộ mảng hành động của game.

Sẽ là thiếu sót lớn nếu chúng ta không đề cập đến yếu tố phiêu lưu, mảng chơi chiếm khối lượng tương đối nhiều trong game và đã tạo nên phần lớn thành công của game. Các câu đố trong Call of Cthulhu sẽ không quá khó khăn như Myst, Uru nhưng không vì vậy mà không đòi hỏi bạn tập trung nơ ron thần kinh để suy nghĩ. Bạn sẽ phải đọc các gợi ý trong nhật ký của nhân vật để giải mã các con số trong ngăn tủ sắt hay đánh lừa sự chú ý của những kẻ truy đuổi nhờ các miệng cống ngầm… Tất cả đều được sắp đặt rất hợp lý.

Quá khứ sống động

Phải mất 6 năm trời trì hoãn trước khi ra mắt các fan thế nhưng đồ họa trong Call of Cthulhu không có được sự duyên dáng đầy tính nghệ thuật như engine Source của Half Life 2, trông chúng như thể những trò chơi đã xuất hiện cách đây hai năm. Nhưng chính yếu tố đó lại tạo nên sự giao thoa ngọt ngào với bối cảnh mà trò chơi thể hiện, những năm 20 của thế kỉ trước. Từ những ngôi nhà gỗ lụp xụp của khu ổ chuột, ánh đèn điện leo lét trong những ngõ tối, đến không gian ẩm thấp trong các đường cống ngầm đều được tô vẽ và thiết kế khá tỉ mỉ. Ăn khuôn rất nhịp nhàng chính là phần lồng tiếng cho các nhân vật được dàn dựng khá công phu, đặc biệt là kĩ thuật nhép môi (lip-sync). Bạn gần như không nhận ra sự tách biệt giữa cử động môi và lời thoại mà các nhân vật đang thực hiện.

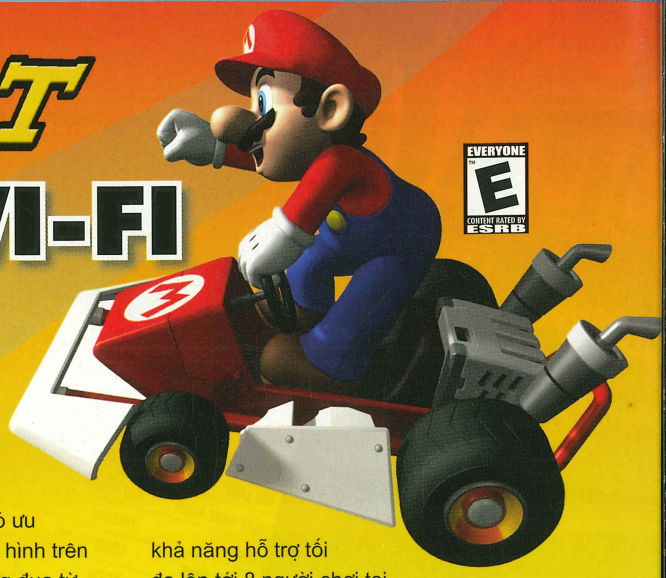
Khám phá nỗi sợ

Với khoảng 15 giờ để hoàn tất cùng các cấp độ khó tiếp tục thử thách người chơi ngay sau khi hoàn tất, đây là trò chơi chắc chắn sẽ khiến bạn bận rộn trong quãng thời gian dài. Nếu như cảm giác đắm mình trong các tựa game hành động phiêu lưu theo phong cách kinh dị luôn hấp dẫn bạn thì không có lý do gì để chối từ một tựa game hấp dẫn như Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth..

HUY VŨ

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Nintendo	Nintendo	Đua Xe	Everyone	08/12/2005

MARIO KART
ĐƯỜNG ĐUA WI-FI



Tuy đã ngót nghét 13 năm tuổi nhưng mỗi lần xuất hiện, xê-ri Mario Kart vẫn tạo sức hút riêng bởi cách chơi vui nhộn, độc đáo. Nhằm khởi động cho chiến dịch Wi-Fi Connection (WFC) và để phổ biến tên tuổi Nintendo DS, Mario Kart DS nhanh chóng đứng đầu danh sách các game hỗ trợ dịch vụ này vừa ra mắt vào tháng 12 qua. Đây quả là cơ hội tuyệt vời cho các fan của dòng game này vì trước đây họ chỉ được tranh tài trên địa bàn offline "chật chội".

Trò chơi chia làm ba mục chính gồm: Single Player, Multiplayer và Nintendo WFC. Mỗi mục chơi lại được chia thành nhiều nhánh nhỏ khác nhau. Điển hình như Single Player gồm 5 mục: Grand Prix, Time Trials, VS, Battle, Missions. Trong mục Grand Prix, người chơi được lựa chọn ba mức độ khó khác nhau tương ứng với các hạng đua 50cc,100cc và 150cc. Tuy mục tiêu chính không khác các game đua xe thông thường là mấy (cán đích đầu tiên) nhưng điểm độc đáo của game lại nằm ở các thùng items trên lộ trình đua. Chúng là những món đồ phụ trợ khá hữu dụng giúp bạn tạo được lợi thế riêng, hay làm cản trở các đối thủ khác trên đường đua. Ví dụ, những chiếc nấm bạn lượm trên đường có thể tăng tốc đột ngột. Ngược lại với mai rùa và vỏ chuối, bạn có thể tạm thời giữ chân đối thủ ở cả hai mặt "tiền và hậu" để thực hiện các cuộc bứt phá ngoạn mục.

Tất nhiên, để tiến tới danh hiệu vô địch từng chặng đua dù đối thủ của bạn là con người hay máy móc họ đều có thể đáp trả bạn "sòng phẳng" bằng các món đồ chơi tương tự hoặc cao cấp hơn như đầu đạn tên lửa, mực ống, sấm chớp... Hơn nữa, nền máy DS có ưu điểm hiển thị hai màn hình, màn hình trên ghi nhận mọi diễn tiến của đường đua từ phía người chơi, còn màn hình dưới thể hiện bảng tổng sắp tạm thời của tất cả tay đua trên đường. Ngoài ra, đó còn là bản đồ "động" giúp bạn quan sát được các thùng chứa items cùng vị trí của mọi tay đua (được biểu thị bằng các icon nhỏ) đang ở gần bạn. Bằng việc cập nhật thường xuyên và vận dụng tốt tính năng này, bạn có thể chủ động hơn khi né chướng ngại vật, "bẫy" do đối phương tạo ra, hay đơn giản là chọn đúng thời điểm thích hợp để "khai hỏa" món "đồ chơi" mà mình lượm được.

Nếu như các chặng đua "Grand Prix" đã khiến bạn nhàm chán và cần "đổi gió" đôi chút, bạn có thể dạo qua các thử thách tại mục chơi "Missions" như việc thu thập các đồng tiền vàng, vượt qua các cánh cổng hẹp trước thời gian quy định, thực hiện số lần tăng tốc theo đúng yêu cầu của vòng đua... Bằng không, bạn có thể cùng các "đối thủ máy" tham gia tranh tài qua các mục chơi không kém phần hấp dẫn là Balloon Battle và Shine Runners.

Song song với các mục chơi đơn vừa kể trên, bạn có thể chia sẻ trò chơi cùng bè bạn qua tính năng mạng không dây. Với khả năng hỗ trợ tối đa lên tới 8 người chơi tại cùng một thời điểm qua hai tùy chọn chia sẻ bằng hình thức "Download and play", hay kết nối nhanh bằng việc trang bị thẻ chơi cho mỗi máy. Bên cạnh đó, nếu không có bạn chơi để sẻ chia kinh nghiệm qua chế độ "multiplayer" nhưng có đường truyền Internet Wi-Fi tốt ngay tại nhà, hay dùng thiết bị USB Wi-Fi Connector cùng một PC kết nối Internet băng thông rộng là bạn có thể yên tâm tranh tài cùng nhiều tay chơi khác từ khắp nơi trên thế giới. Bản thân người viết đã có dịp trải nghiệm mục chơi WFC này và cảm giác tranh tài qua hình thức "trực tuyến" tạo ra nhiều cảm giác đan xen thực sự rất thú vị.

Mặc dù là game được thiết kế cho hệ "cầm tay" nhưng không vì thế mà phần đồ họa - vốn được xem là bộ mặt chính của game - lại bị xem nhẹ. Người chơi lần lượt được "du ngoạn" qua những bãi biển xanh thơ mộng của đường đua "Cheep Cheep Beach", hưởng cái nắng chói chang của "Desert Hills", đến những trận mưa tuyết trong "Frappe Snowland"... tất cả đều được tái hiện khá sống động và độc đáo. Điều phối nhịp nhàng là phần nhạc nền vui nhộn và phần âm thanh tái hiện các sự kiện diễn ra trên đường đua khá ngộ nghĩnh đã cho một bức tranh tổng thể vẹn toàn của Nintendo. Bất luận bạn có phải là tay đua chuyên nghiệp hay nghiệp dư, Mario Kart DS vẫn là tựa game xuất sắc mà bạn nên nghĩ đến đầu tiên khi muốn thư giãn sau những giờ làm việc căng thẳng.

KIỀU OANH

ĐIỂM TIN

■ **Trong khi con sốt bộ phim King Kong và trò chơi cùng tên vẫn chưa lắng dịu,** thì Ubisoft lại tung một tin "nóng hổi" về trò chơi mới, trong đó "các gamer có thể cứu Kong thoát khỏi cái chết như trong phim và cùng trở về quê nhà – đảo Đầu Lâu". Tuy nhiên, người chơi phải hoàn tất trò chơi với số điểm 250.000 để mở được một kết thúc khác của game. Thật ngạc nhiên khi biết ý định này không phải của Ubisoft, mà thuộc về đạo diễn Peter Jackson.

■ **Chú chó Snoopy sẽ đối đầu với Red Baron** – viên phi công nổi tiếng trong Thế Chiến thứ nhất? Đúng vậy! Namco đã xác nhận thông tin về trò chơi mới nhất của mình: Snoopy vs the Red Baron, một game bắn máy bay được phát triển dành cho các hệ máy PC, PS2, XBox và PSP. Người chơi sẽ theo chân Snoopy tham gia vào 6 màn chơi lớn với hơn 50 nhiệm vụ (có cả dạng chơi co-op), tiếp cận 25 loại vũ khí và đồ chơi khác nhau (được mở dần trong game). "Bay tác chiến" cùng Snoopy tất nhiên sẽ là các người bạn Charlie Brown, Linus, Lucy, Marcie và Sally. Game dự tính sẽ được tung ra vào mùa thu năm 2006.

■ **Nhà phát hành trò chơi Paradox Interactive (Thụy Điển)** cho biết sẽ phát hành ở thị trường Bắc Mỹ hai game chiến thuật Rush for Berlin – của Stormregion và Heart of Empire: Rome – của Deep Red, vào quí 2 năm 2006. Trước đó, hai trò chơi này đã được Deep Silver tung ra ở châu Âu.

■ **Trong số tạp chí mới nhất (01/2006),** PSM tiết lộ "Unreal Tournament 2007" sẽ là game "ra mắt" của PS3. Tuy nhiên, lập tức sau đó Epic đã phủ nhận thông tin này và cho rằng "PC sẽ là hệ máy mà UT2K7 xuất hiện đầu tiên", trước khi game tung ra sẽ có bản demo để các gamer thử nghiệm. Hiện tại, ngày phát hành của trò chơi UT2K7 vẫn chưa được xác định.

■ **Tháng hai sắp tới sẽ là thời điểm ra mắt của Keepsake (ở thị trường Bắc Mỹ),** một game phiêu lưu thần thoại do Wicked Studios phát triển. Theo The Adventure Company, nhà phát hành trò chơi, nội dung của Keepsake kể lại câu truyện về Lydia, nữ học viên của học viện Dragonvale. Khi Lydia tới trường, điều bất ổn đã xảy ra tại

LAND OF THE DEAD
VÙNG ĐẤT TỬ THẦN

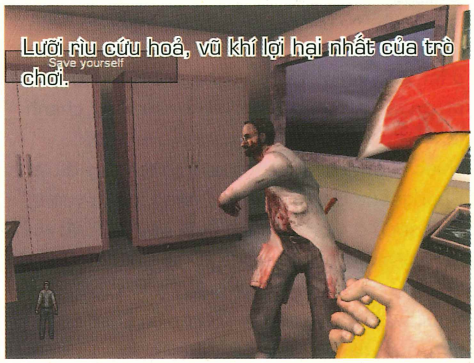
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Land Of The Dead (LoTD) là trò chơi dựa theo bộ phim kinh dị cùng tên của đạo diễn George A. Romero vừa ra mắt gần đây. Trong vai Jack, một nông dân bình thường, người chơi phải đối mặt với một sự thật khủng khiếp: người duy nhất sống sót trong vùng, khi mọi người xung quanh đều bị biến thành những con "zombie" ghê tởm bởi những sự kiện lạ lùng không rõ nguyên nhân. Không thể ngồi im chờ "đến lượt", Jack quyết định tự tìm lối thoát cho chính mình. Nhưng hầu như mọi khu vực lân cận đều đã trở thành vùng đất chết! Người chơi sẽ phải giúp Jack chiến đấu vì sự sinh tồn của anh ta...

Vì phỏng theo phim, nên dĩ nhiên LoTD thu hút người chơi bằng yếu tố kinh dị khá rõ nét. Bao trùm trò chơi là bầu không khí rất nặng nề đến mức ngột ngạt. Xung quanh bạn chỉ toàn là những thây ma biết đi, lừ lừ tiến đến từ mọi hướng. Mỗi góc tường, mỗi cánh cửa đóng kín, hay cả những gầm cầu thang... đều có thể chứa đựng hiểm họa. Đó là cảm giác chung khi chơi game, đối với một trò chơi đậm chất kinh dị như LoTD thì đây chính là điểm thành công cần ghi nhận. Cách mà game "nhát ma" người chơi cũng rất "ớn", chẳng hạn, những xác chết đang nằm bỗng... ngồi bật dậy đuổi theo khi bạn đi ngang qua chúng, hay cảnh lũ zombie "cấu xé" cánh cửa phòng nhốt chúng để thoát ra, hoặc cảnh những con zombie bị bắn cụt chân vẫn cố bò lết trên sàn nhà để chụp lấy người chơi cho bằng được... Tất cả những cảnh như vậy "tác động" không thua kém bất kỳ một bộ phim kinh dị nào!

Với cách chơi khá đơn giản và "phổ thông" là "bắn, chạy và mở cửa", game cung cấp cho người chơi khá nhiều lựa chọn về vũ khí: shotgun, magnum, M16, súng nhắm... Tuy nhiên, có vẻ như trò chơi khuyến khích bạn nên dùng "đồ chơi" cận chiến nhiều hơn là dùng súng, vì uy lực của chúng nhiều khi còn mạnh hơn. Điển hình là lưỡi rìu cứu hỏa, được xem là vũ khí mạnh nhất của game, chỉ cần "bửa"

"Tập bắn" ở sở cảnh sát.


Lưỡi rìu cứu hoả, vũ khí lợi hại nhất của trò chơi.

một nhát là không con zombie nào không "gục"! Hoặc hai nắm đấm nặng ký của người chơi cũng là một vũ khí đắc dụng, nhất là sau khi Jack đã học "kung-fu" (bằng cách đọc các "bí kíp" trên kệ sách).

Tuy thể hiện tốt yếu tố kinh dị trong cách chơi nhưng game vấp phải những khuyết điểm rất đáng chê trách. Đầu tiên là camera: rất "nhức đầu" dù mới "tập tễnh" làm quen với game FPS hay đã quen thuộc với thể loại này từ lâu, bạn rất dễ bị "choáng" với cách sắp đặt camera. Khuyết điểm này làm giảm hẳn tính hấp dẫn của trò chơi. Hình ảnh của game cũng đáng nhận một điểm trừ: thiếu chăm chút, khi chơi có cảm giác như ta đang chơi một game cách đây đã ba, bốn năm vậy! Dù cho phần đồ họa dựa trên nền engine Unreal, nhưng xem ra điều này chẳng giúp cho game khá hơn được bao nhiêu. Phần âm thanh cũng chỉ "xêm xêm" mức trung bình chút ít, không có gì nổi bật.

Bị mất điểm khá nhiều ở phần đồ họa, cộng thêm sự "bình thường" của lối chơi (hầu như ngày nay, rất ít ai còn thích thú với dạng chơi đơn thuần chạy – bắn – mở cửa như vậy nữa), nên dù rất "kinh dị", LoTD vẫn không thể đạt đến đẳng cấp của một game hành động – kinh dị "thứ thiệt". Nói chung, phải là một người rất dễ tính và ưa thích... zombie thì mới đủ đam mê để "đi" cùng LoTD đến hết chặng đường.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	Phát triển: Brainbox Games **Phát hành:** Groove Games **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Mature	**Ưu:** Thể hiện tốt yếu tố kinh dị. **Khuyết:** Đồ họa, âm thanh thiếu trau chuốt, camera gây "nhức đầu".

Cấu hình tối thiểu: PIII 1 GHz+; RAM 256MB; VGA Geforce 2 64 MB trở lên; HDD 2GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5 GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA Geforce FX5200 128 MB trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA Geforce 6600GT 128MB; MB MSI K8N Neo4.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS!

CHÀNG BỌT BIỂN VUI TÍNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SpongeBob Squarepants là tên của sê-ri phim hoạt hình rất được ưa thích trên kênh truyền hình cáp Nickelodeon dành cho thiếu nhi. Nhân vật chính của loạt phim này là một chú bọt biển màu vàng chanh tên là SpongeBob. Vì chú luôn diện một chiếc quần... hình vuông nên có tên đầy đủ là Spongebob Squarepants. Chàng "quần vuông" sinh sống ở một vùng đất dưới đáy biển rất xinh đẹp và hiền hòa, có tên là Bikini Bottom. Bạn bè của chú là chàng sao biển Patrick, chú mực Squidward, cùng các sinh vật biển khác như tôm, cua, cá, sứa hay cả... thủy quái.

Trong một lần rảnh rỗi, SpongeBob tình cờ thấy một tấm áp-phích quảng cáo tìm diễn viên cho bộ phim truyền hình mới về cặp anh hùng Mermaidman và Barnacleboy nổi tiếng. Vốn hâm mộ các người hùng này, SpongeBob liền hăm hở đến ghi danh. Nhưng buồn thay, chú là người đầu tiên và cũng là người duy nhất đến thử vai. Do tình trạng "đìu hiu chợ chiều" này, bộ phim có nguy cơ bị hủy bỏ. Không đành lòng thấy các thần tượng của mình bị "hắt hủi", SpongeBob bèn tình nguyện đảm nhiệm công việc phân vai: đi khắp nơi tại Bikini Bottom, trổ tài thuyết phục bạn bè mình cũng như các cư dân khác tham gia vào bộ phim cùng với mình.

Mang trong mình "dòng máu" phiêu lưu giải đố, nên trong game bạn sẽ cùng với Spongebob đi nhiều nơi, nói chuyện, thuyết phục cũng như làm những công việc cần thiết

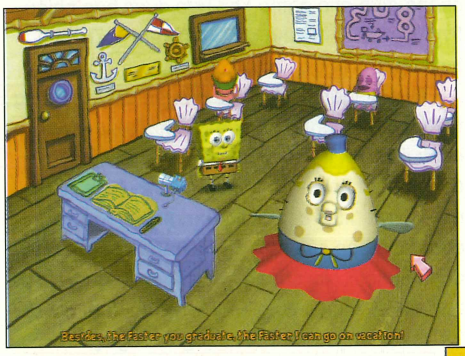
Bảng phân vai diễn viên

để "chiêu dụ" càng đông người tham gia vào bộ phim càng tốt. Tuy là một game phiêu lưu, nhưng đối tượng chính của game là các em thiếu nhi, nên hầu hết các câu đố trong game đều rất đơn giản nhưng chúng được xây dựng khá hay, đa dạng và dĩ nhiên không kém phần vui nhộn.

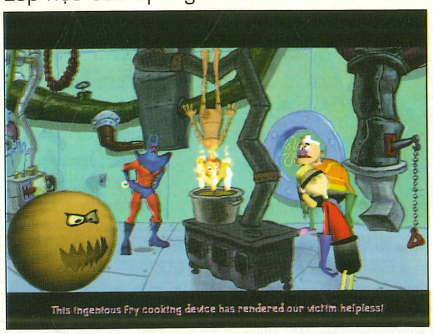
Song song với cốt truyện nhẹ nhàng, dí dỏm là một cơ chế đồ họa được dựng theo kiểu hoạt hình. Các phong cảnh dưới đáy biển của vùng đất Bikini Bottom đều được các họa sĩ vẽ bằng tay với tông màu sáng, sặc sỡ. Phần âm thanh tỏ ra rất xuất sắc, tất cả các nhân vật trong game đều được lồng tiếng hoàn toàn bởi đội ngũ lồng tiếng của bộ phim nên chất lượng không thể chê vào đâu được. Nhiều lúc chơi game mà tôi cứ ngỡ là mình đang xem một bộ phim hoạt hình thực thụ.

Tóm lại, SSLCP là một game hoạt hình phiêu lưu vui nhộn, nhẹ nhàng và rất dễ chơi. Trò chơi phù hợp với mọi lứa tuổi, nhất là các em thiếu nhi. Tuy nhiên, do các nhân vật trong game sử dụng tiếng Anh hơi nhiều, nên các em có thể sẽ cần sự trợ giúp từ cha mẹ hoặc anh chị khi chơi. Đây cũng là cơ hội tốt cho các bạn học sinh rèn luyện thêm vốn tiếng Anh của mình đấy.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com



Lớp học của SpongeBob



Một cảnh khá "kinh dị" trong phim.

THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: THQ Studio Australia
Phát hành: THQ
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Everyone

NHẬN XÉT

Ưu: Cốt truyện vui tươi, dí dỏm, lối chơi đơn giản, nhẹ nhàng, phù hợp với các em thiếu nhi, người chơi được tùy ý lựa chọn diễn viên và lựa chọn bối cảnh kịch bản theo ý mình, lồng tiếng được thực hiện tốt.
Khuyết: Các nhân vật 3D chưa được trau chuốt, nhiều tình huống giải đố quá đơn giản.

Cấu hình tối thiểu: PIII 733MHz+; RAM 128MB; VGA Geforce 2 32MB trở lên; HDD 700MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1GHz hoặc AMD Duron 1,1GHz+; RAM 256MB; VGA Geforce 4 MX 64 MB trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Ahlon 64 3700+; 1 GB (Dual Channel); VGA Geforce 6600 256 MB; MB MSI K8N Diamond.

ĐIỂM TIN

đây: mọi người mất tích một cách bí ẩn. Cùng với sự trợ giúp của con rồng Zak và món đồ kỷ niệm mà người bạn để lại, Lydia bắt đầu cuộc phiêu lưu tìm kiếm nguồn gốc sự việc.

■ **Sau khi đạo diễn Luc Besson (Pháp)** công bố bộ phim thần thoại giả tưởng Arthur and the Minimoys, hãng Atari đã mau chóng giành quyền khai thác phát triển trò chơi cùng tên. Được biết, bối cảnh của game sẽ xoay quanh cuộc phiêu lưu cứu thế giới Minimoys đang trên đà sụp đổ của cậu bé Arthur cùng hai người bạn Selenia và Bétamèche. Trong suốt cuộc hành trình, người chơi phải kết hợp những kỹ năng của các cô, chú nhóc để giải đố, di dời các chướng ngại vật. Game được phát triển cho nhiều hệ máy và sẽ được tung ra cùng lúc với phim vào cuối năm 2006.

■ **Dù đạt được nhiều thành công trên PC và XBox 360,** nhưng Call of Duty 2 vẫn không làm cho nhà phát triển Infinity Ward lẫn Activision an tâm. Sự "bất ổn" bắt nguồn từ việc trò chơi không hỗ trợ các công cụ chỉnh sửa game, thiếu chương trình chống gian lận khi chơi mạng (PunkBuster) cộng với các lỗi khó chịu vẫn tồn tại... đây là những nguyên nhân chính làm cho các fan hâm mộ nổi giận. Kết quả là một cuộc "hăm dọa" tẩy chay game được đưa ra đồng loạt, làm cho Activision và IW "toát mồ hôi!". Cuối cùng, cả hai cũng đã nhượng bộ và đồng ý đưa các thiếu sót trên vào bản patch sắp được tung ra trong thời gian sớm nhất.

■ **Theo thông tin từ trang web chính thức của Ritual,** Emergence - phần đầu tiên của loạt game ba phần Sin Episodes, sẽ ra mắt vào khoảng đầu năm nay thay vì cuối năm 2005. Được xây dựng dựa trên engine Source của Half-Life 2, câu truyện trong Emergence sẽ đưa người chơi gặp lại người hùng John R. Blade cùng đội đặc nhiệm HardCorps nổi danh của anh, tất nhiên, không thể thiếu nữ khoa học gia nham hiểm Elexis Sinclaire và đội quân đột biến đầy nguy hiểm của cô ta. Trò chơi sẽ được cung cấp qua dịch vụ Steam của Valve Software, với mỗi phần cách nhau từ ba đến bốn tháng.

■ **Sau khi tung ra bản mở rộng University hồi đầu năm** và bản mở rộng Nightlife (được giới thiệu vào cuối năm)vẫn

ĐIỂM TIN

còn "nóng" thì EA lại rục rịch chuẩn bị tung ra một bản mở rộng mới với tên gọi Open for Business. Chủ đề lần này sẽ xoay quanh thế giới kinh doanh, trong đó người chơi tự mình làm mọi thứ: tạo ra những món đồ để bán, thuê/đuổi nhân viên, thuyết phục khách hàng mua sản phẩm cũng như lựa chọn ngành nghề kinh doanh... Dự tính, bản mở rộng sẽ ra mắt trong quí 1 năm nay.

■ **Turbine Entertainment cho hay,** Dungeons & Dragons Online: Stormreach - trò chơi trực tuyến D&D đầu tiên trên thế giới, hiện đang đi vào giai đoạn thử nghiệm cuối cùng. Theo nhà phát triển, game được xây dựng dựa trên nền tảng luật chơi 3.5 của dòng game D&D nổi tiếng và hiện tại có hơn 250.000 người chơi đăng ký tham gia thử nghiệm beta. Phiên bản chính thức của trò chơi sẽ được tung ra vào ngày 28/02/2006 ở thị trường Bắc Mỹ và ở châu Âu vào đầu tháng 3.

■ **Sau một thời gian khá dài, cuối cùng Dreamfall: The Longest Journey** đã quyết định chọn Aspyr Media làm đối tác phát hành cho mình ở thị trường Bắc Mỹ. Lần này, phần tiếp theo của trò chơi phiêu lưu nổi tiếng The Longest Journey, sẽ lấy bối cảnh 10 năm sau sự kiện đã xảy ra trong phần đầu. Người chơi sẽ được dịp khám phá những bí ẩn xoay quanh nhân vật chính của phần trước - April Ryan cùng các diễn biến mới xảy ra trong game. Theo lịch định, trò chơi sẽ tung ra trên PC và XBox vào mùa quý 1/2006.

■ **Trong khuôn khổ CES 2006,** chủ tập đoàn Microsoft – Bill Gates, đã tranh thủ giới thiệu Flight Simulator X – phần mới nhất của loạt game mô phỏng máy bay nổi tiếng Flight Simulator. Bill cho biết "trò chơi sẽ được tối ưu dành cho hệ điều hành Vista" đồng thời hứa hẹn game sẽ "thiết lập nên tiêu chuẩn cho việc đổi mới công nghệ, với đồ họa bắt mắt và lối chơi thực tế hơn". Game được giao cho Aces Studio phát triển và sẽ được tung ra trong kỳ nghỉ lễ 2006.

■ **Sau khi làm dân tình rối tung lên bởi đoán lần đoán mò** nội dung của Splinter Cell 4, nay Ubisoft chính thức xác nhận "Sam Fisher sẽ đóng vai... phản diện, nhưng đây lại là một điệp vụ mới của anh: tìm cách trà trộn vào băng nhóm

CHICKEN LITTLE
CHÚ GÀ CON ĐÁNG YÊU

Một chú gà con tinh nghịch nắm trong tay cái yo-yo xinh xắn, chạy tung tăng khắp thành phố khám phá những điều thú vị kỳ diệu. Đó chính là hình ảnh đầu tiên mà nhà sản xuất Buena Vista đem đến cho các bạn nhỏ trong trò chơi Chicken Little (dựa theo bộ phim hoạt hình cùng tên của Walt Disney) vừa được tung ra trong kỳ nghỉ lễ cuối năm vừa qua.

Game mở đầu bằng màn chạy... "vắt giò lên cổ" của gà con do bị muộn giờ học và cứ thế, chú gà con đáng yêu sẽ từ từ dẫn dắt chúng ta cuốn theo những tình huống "dở khóc, dở cười" của một học sinh đi học trễ qua từng màn chơi nhỏ. Vừa tinh nghịch vừa hiếu động, nên trong khung cảnh 3D, chú gà con của chúng ta lại càng thêm sống động: khi thì dũng cảm trượt ào ào trên một đường ống bé xíu có nhiều chướng ngại vật, lúc lại trở thành một cầu thủ bóng rổ chuyên nghiệp rồi thoắt cái lại thành tay đua tầm cỡ...

Việc điều khiển gà con xem ra khá dễ dàng. Các em chỉ cần nhanh tay điều khiển các phím A, S, W, D để gà con di chuyển, nhấn thanh ngang (space) để gà ta nhảy lên và phím J để làm cho cái yo-yo hoạt động, phá tan mọi chướng ngại trên đường đi. Ngoài ra, ở mỗi màn chơi sẽ hiện lên hướng dẫn giúp các em vượt qua những đoạn khó khăn như leo lên cây cột cao ra sao, hay dùng yo-yo "nhảy đu" từ nơi này đến nơi khác như thế nào... Sau khi "khởi động" bằng những màn nhảy nhót, leo trèo, bây giờ là lúc chúng ta nhập cuộc cùng gà con, cùng chú bắt đầu thực hiện các nhiệm vụ được giao như: thu thập các đồng xu để mua chai sô đa thần kỳ nè (tại sao gọi là "thần kỳ" thì các em tự khám phá nhé!), chạy trốn cô giáo ngỗng nè, đi tìm bộ đồng phục bóng chày để tham gia vào những trận bóng đầy kịch tính... Nếu các em nhặt đủ số lượng thẻ theo yêu cầu bên dưới màn hình bên trái thì sẽ được thưởng thêm những phần thưởng bí mật hấp dẫn nữa! Các em cần lưu ý: những quả trứng chứa trong thanh ngang phía trên trái màn hình

Diễn viên xiếc gà con

là biểu thị cho sinh mạng của gà con, cứ nhặt đủ 5 hạt dẻ thì chúng ta sẽ được 1 quả trứng.

Nhìn chung, trò chơi có rất nhiều màn chơi thú vị, đa dạng không chỉ thể hiện được tính năng động, tinh nghịch của trẻ con mà còn thu hút cả sự tò mò của người lớn, do những nhiệm vụ không dễ dàng hoàn thành. Do đó, sẽ càng thú vị hơn nếu các bậc phụ huynh cùng chơi với các em. Game có một trở ngại nhỏ duy nhất khiến đôi lúc chúng ta gặp phải khó khăn, đó chính là góc nhìn trong trò chơi chưa thật sự tốt. Các mặt còn lại không có gì phải phàn nàn.

Sau những giờ học hành chăm chỉ, sẽ thoải mái biết bao khi được cùng anh chị hay bố mẹ dạo chơi trong thế giới thần tiên vui nhộn của chú gà con Chicken Little dễ thương này. Nào, hãy cùng nhau chia sẻ cảm giác này với những người thân yêu, các em nhé!

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Cú dội bóng nảy lửa

"Làm trùm" trong hành lang lớp học

THÔNG TIN VỀ GAME	NHẬN XÉT
Phát triển: Buena Vista **Phát hành:** Avanlache Software **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Có nhiều game nhỏ vui nhộn; hình ảnh các nhân vật dí dỏm, dễ thương. **Khuyết:** Góc nhìn trong game chưa tốt.

Cấu hình tối thiểu: PIV 1,4 GHz+; RAM 256MB; VGA Gerforce 3 64 MB trở lên; HDD 600MB; Windows XP; 2 CD.
* Không hỗ trợ dòng card MX
Cấu hình đề nghị: P IV 2GHz hoặc AMD Athlon XP 2400+ trở lên; RAM 512MB; VGA Geforce 4 Ti4600 128MB trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon64 3700+; RAM 1GB (Dual); VGA Geforce 6600 256MB; MB K8N Neo 4.

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINERS

VƯƠNG QUỐC CHUỘT CHŨI

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Sau khi các thành viên trong gia đình siêu nhân Incredibles đã hiểu nhau hơn và quyết kề vai sát cánh để chống lại các thế lực xấu, bộ phim hoạt hình 3D này của Pixar tưởng chừng đã khép lại, nhưng lại mở ra cốt truyện mới cho trò chơi The Incredibles: Rise of the Underminers (TIRU). Game bắt đầu từ chỗ kết thúc mở của bộ phim, khi một tập đoàn chuột chũi từ dưới lòng đất với những mũi khoan khổng lồ, trồi lên mặt đất để thực hiện âm mưu bá chủ thế giới. Không thể làm ngơ, gia đình siêu nhân bắt tay vào công cuộc "dẹp loạn" cùng sự trợ giúp của anh chàng siêu nhân da đen vui tính - Frozone.

Frozone có thể lướt trong không khí

...và đóng băng đối thủ

Vì các thành viên khác trong gia đình phải đi giúp đỡ người dân lánh nạn, nên người chơi chỉ điều khiển được hai nhân vật là Mr. Incredible và Frozone. Mỗi người có một kỹ năng riêng rất độc đáo: Mr. Incredible với sức mạnh vô địch có thể "nghiền nát" bất kỳ vật thể nào chắn đường và có cú đấm thôi sơn rung chuyển mặt đất khi bạn kết hợp với các phím combo; ngược lại, tuy Frozone không có sức khoẻ phi thường nhưng với tài đóng băng mọi thứ, anh có thể làm một chiếc cầu băng đá chắc chắn, lướt đi trên mặt băng và làm bất động đối phương. Cả hai nhân vật này hợp thành một bộ đôi rất ăn ý vì thường xuyên có ảnh hưởng qua lại lẫn nhau. Ví dụ, Frozone đóng băng các viên đạn đang bắn tới để Mr. Incredible nhặt lấy và ném trả lại, hay Mr. Incredible dùng nắm đấm phá các chướng ngại vật bằng sắt thép, mở đường cho Frozone... Sức mạnh của mỗi người còn được nâng cấp dựa trên mức điểm thu được từ đối phương. Thỉnh thoảng, cả hai còn thực hiện các "tuyệt chiêu cuối" rất mạnh như: Mr. Incredible đấm túi bụi vào mặt đất gây ra các cơn địa chấn, Frozone thì tạo ra các cơn mưa đá rung chuyển bầu trời.

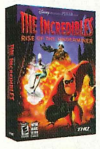
Mảng hình ảnh của TIRU thể hiện khá tươi tắn do được phối nhiều màu sắc tương phản. Thao tác của những nhân vật cũng khá "mướt", không thấy có sự đứt quãng. Thế giới xung quanh được chuyển tiếp khá trơn tru, từ trên mặt đất chuyển dần xuống tầng phía dưới và thâm nhập sâu trong các căn cứ hiện đại. Các mô hình trông khá vui nhộn, nhất là các robot khi thì được vẽ giống những cỗ máy ù lì, cục mịch, lúc thì lại nhỏ nhắn, trông khá dễ thương! Đáng tiếc trong game không có sự góp mặt của những diễn viên lồng tiếng từ phần một. Nhưng dù sao, lời thoại của TIRU vẫn hơn hẳn những trò chơi loại trung bình.

Nhìn chung, game có cách chơi khá đơn giản, độ dài vừa phải và không gây ra "thời gian chết" nào, vì bạn luôn "lăng xăng" khua tay múa chân vừa đi vừa tiêu diệt đối phương trong game, bận rộn suốt! Mặc dù lấy đề tài chiến đấu với kẻ xấu nhưng nhà sản xuất tránh các pha quá bạo lực, thay vào đó là những cảnh vui nhộn. Vì thế, với nhãn "Everyone" do ESRB đánh giá, bạn hoàn toàn có thể an tâm chọn TIRU để giải trí trong mùa nghỉ lễ năm nay.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Cùng nhau vượt qua cạm bẫy

"Tuyệt chiêu" động đất của Mr. Incredible

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	**Phát triển:** Heavy Iron Studios **Phát hành:** THQ **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Cách chơi đơn giản, dễ nắm bắt, hình ảnh nhẹ nhàng, hóm hỉnh. **Khuyết:** Các tính năng sau khi nâng cấp chưa phân hóa rõ rệt, dễ nhàm chán vì thiếu tính đột phá ở những màn về cuối.
Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA Geforce 2 MX 32 MB trở lên; HDD 700MB; Windows 98 SE/2000/ME/XP; 2 CD. **Cấu hình đề nghị:** PIV 2GHz hoặc AMD Athlon XP 2400+ trở lên; RAM 512MB; VGA Geforce 4 64 MB trở lên. **Cấu hình thử nghiệm:** AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA Geforce 6600 128MB; MB MSI K8N – Neo3.		

ĐIỂM TIN

của các phần tử xấu, để phá vỡ những âm mưu khủng bố của chúng". Tạm thời, Ubisoft vẫn chưa tiết lộ sẽ có những đổi mới nào trong phần thứ tư, chỉ biết rằng ba studio con: Montreal (Canada), Shanghai (Trung Quốc) và Annecy (Pháp) sẽ phối hợp với nhau để phát triển Splinter Cell Double Agent cho nhiều hệ máy. Dự kiến, phần thứ 4 sẽ được tung ra vào quý 1/2006.

■ **"Ngân quỹ cạn kiệt và không tìm được các nguồn tài trợ"** đó là nguyên nhân dẫn tới việc Smiling Gator Productions phải đóng cửa công ty và kéo theo là "cái chết" của trò chơi trực tuyến duy nhất của hãng – Twilight War: After the Fall. Được biết đến lần đầu tiên vào 09/2004, khi Valve công bố trò chơi trực tuyến này song song với các game của Troika Games và Arkane Studios, sẽ sử dụng engine Source của Half-Life 2. Trò chơi kể về cuộc chiến giữa con người và chủng loài alien. Nhưng nay, do vấn đề tài chính nên nhà phát triển phải ngưng việc thực hiện game.

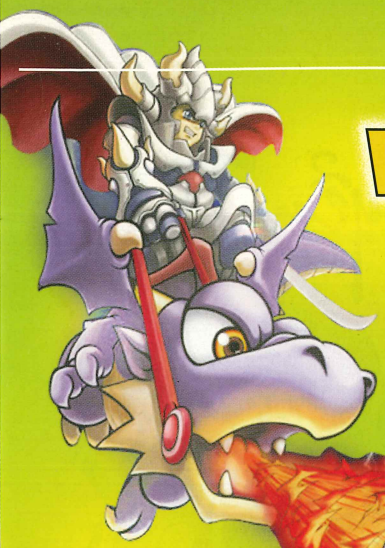
■ **13 triệu USD và 22% tổng lợi nhuận trong 3 năm đầu,** là số tiền mà Webzen có được sau khi ký kết một thỏa thuận hợp tác với The 9 – nhà phát hành trò chơi Trung Quốc, để đem game trực tuyến SUN (Soul of the Ultimate Nation) vào thị trường này. Về lộ trình ra mắt của trò chơi, ông Zhu Jun, CEO của The 9 cho biết "Sau khi hoàn tất bản địa hóa trò chơi cùng các thiết lập cơ sở, chúng tôi sẽ tiến hành thử nghiệm game vào cuối năm 2006".

■ **Nhân dịp xuân đến,** Công ty Asiasoft tổ chức chương trình vui xuân cùng với các game thủ. Chương trình khuyến mãi như sau: Trong khoảng thời gian từ 00 giờ 00 ngày 16/01/2006 đến 00 giờ 00 ngày 16/02/2006, khi nạp tiền game TSonline, các gamer được lì xì những Item trong game. Đặc biệt, khi nạp loại thẻ @cash 140.000đ, các bạn sẽ có hơn 20% cơ hội trúng những món quà ngoài game như: Lì xì thẻ cào @cash 35.000đ, @cash 65.000đ, @cash 140.000đ, Ba Đậu Yêu nhỏ, Ba Đậu Yêu lớn, máy nghe nhạc MP3. Mọi chi tiết có thể tham khảo tại Website: *www.tsonline.net.vn*

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

VŨ TRỤ NHỎ TRONG BÀN TAY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



Năm 2006 này, hòa cùng bầu không khí sôi động, mới mẻ của thị trường game, Asiasoft đã giới thiệu đến giới game thủ Việt Nam phiên bản thứ 2 là Gunbound World Champion (GBWC) - phiên bản mới nhất và được cộng đồng gamer Gunbound tại các nước đang sử dụng.

Giao diện mới: không gian tương lai

Điểm nhấn trong phiên bản GBWC là giao diện hoàn toàn khác với "người anh" trước đây. Phong cách hiện đại và chuyên nghiệp là nét chính tạo lên sự mới lạ. Nếu quan sát, chúng ta sẽ thấy các chú little raon vui nhộn, sống động hơn rất nhiều - khi rê đưa chuột qua, chúng cử động rất linh hoạt, các biểu tượng cũng sinh động hơn giúp game tràn đầy sức sống.

Giao diện Classical: Tương tự như phiên bản cũ nhưng đã chuyển đổi để phù hợp với tính năng người chơi, trong đó có bổ sung thêm các tính năng ưu việt, giúp bạn đạt được hiệu quả cao nhất trong chiến đấu như: lưu lại hướng gió của lượt bắn trước, tính năng chuyển đổi linh hoạt cách bắn bằng bàn phím hay chuột.

Giao diện Model: Cũng từ bản Classical nhưng bản model mang phong cách chuyên nghiệp phù hợp với những bạn ở đẳng cấp "Pro" muốn đương đầu với thử thách và sự mới lạ.

Điểm cộng cho sự mới mẻ

Nhằm tăng sự sáng tạo trong chiến thuật, đa dạng trong mô hình chiến đấu, GBWC bổ sung thêm 7 trận đồ mới. Ngoài ra, GBWC còn chinh phục người chơi qua những bố cục, hình ảnh kỳ vĩ nhưng không kém phần lãng mạn, thơ mộng. Sự xuất hiện 2 con thần thú là mobile J.Frog và mobile Kalsiddon cũng là bước đột phá mới của game. Bạn đừng vội đánh giá thấp khi chưa biết gì về chúng, hãy thử tìm hiểu kỹ tính năng của chúng, tôi bảo đảm sẽ không ít bất ngờ đến với bạn.

Trang phục mới – mua hay thuê

Các bộ trang phục của các triều đại trong vũ trụ sẽ được đưa ra trưng bày như những sản phẩm nghệ thuật mới, bạn có thể chọn lựa để tô điểm thêm những màu sắc cho nhân vật mình yêu thích. Tất cả đều có tại Shop Avatar.

Khi những bộ trang phục ra đời, bạn đừng quá lo lắng nếu chưa đủ điều kiện kinh tế (gold) để trưng diện cho nhân vật của mình. GBWC có một chức năng lý thú là bạn có thể thuê trang phục có tại shop avatar theo tuần, tháng hoặc năm với chi phí trong game cực thấp.

Một thế giới màu sắc

Kết hợp hài hòa từ bố cục cho đến phối màu sắc, các nghệ sỹ hoạt hình đã thổi vào những màn chơi, những mobile và hơn cả là nhân vật một sức sống mãnh liệt. Các biểu tượng trong GBWC được chuyển thành 3D. Trang phục là điểm được các nhà đồ họa đặc biệt chú ý, vì nó thể hiện hết cái chất trong game. Phần âm thanh vẫn là 6 bản nhạc hòa tấu du dương truyền thống, đã từng tạo cho chúng ta cảm giác hưng phấn, tăng thêm tinh thần và đạt được hiệu quả cao hơn trong chiến đấu.

Những chức năng mới đẹp hơn, những vùng đất và giao diện mới khiến game hấp dẫn, hào hứng hơn, đặc biệt khi có sự tham gia của những mobile mới. Địa chỉ trang web: *http://www.gunbound.net.vn.*

NHƯỢC LAN

THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Softnyx
Phát hành: AsiaSoft Vietnam
Thể loại: Chiến thuật trực tuyến theo lượt (turn-based online)
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium II 300MHz; RAM 64MB; VGA 8MB; HDD 110MB; Window 98.
Cấu hình đề nghị: Pentium III 800MHz+; VGA 128MB trở lên; VGA 16MB; HDD 150MB trở lên; Window 98 trở lên.

TS Online Anh Hùng Chuyển Thế

Nhận được sự hưởng ứng nồng nhiệt của các game thủ sau khi bản "Lôi Đài Tranh Bá" ra đời, Asiasoft đã nỗ lực cho ra mắt bản tiếp theo "Anh hùng chuyển thế" với nhiều chức năng mới, cùng những kỹ năng đặc sắc và những vùng đất mới chưa từng được khám phá... chắc hẳn sẽ làm cho các fan hài lòng.

Chức năng và tuyệt kỹ mới

Nếu đã chán nhân vật cùng mình hành hiệp trượng nghĩa bấy lâu, với chức năng mới, bạn sẽ có cơ hội "đầu thai kiếp khác". Bạn có thể thay đổi từ mái tóc, gương mặt đến diện mạo để khai sinh một nhân vật hoàn toàn mới với những tính năng khác thú vị hơn. Để "Chuyển Sinh", bạn phải thỏa mãn những điều kiện của Thái Bạch Tinh Quân: đạt được ít nhất cấp 120 trong hệ thống TS, tạm thời bỏ lại những vật dụng cũ, thực hiện đầy đủ 11 nhiệm vụ định sẵn. Bên cạnh đó, một số hệ lụy khác sẽ xảy đến cho người chơi sau khi Chuyển Sinh là những năng lực và kỹ năng đặc biệt của nhân vật cũ sẽ tan theo mây khói. Hơn nữa, họ cũng không thể thu phục được các vị tướng hơn mình 5 cấp và mua bán trao đổi vật dụng với tướng hơn mình 60 cấp, phong cách và vũ khí cũng phải thay đổi để phù hợp với nhân vật mới.

Mặc dù cái giá phải trả cho việc Chuyển Sinh khá cao, nhưng bù lại bạn sẽ tận hưởng được những điều thú vị khi điều khiển một nhân vật hoàn toàn khác lạ và bắt đầu một cuộc đời hành hiệp mới. Bạn sẽ được chuyển đổi số điểm kỹ năng đặc biệt trước đây thành "vốn ban đầu" cho cuộc đời mới với tỷ lệ 1/5. Ngoài ra, bạn sẽ có cơ hội học thêm những kỹ năng bổ sung và tăng sức mạnh đối kháng với các nhân vật thuộc tính khác. Chưa dừng lại ở đó, nhân vật sau khi Chuyển Sinh có thể học được nhiều kĩ năng mới mà bất cứ nhân vật nào chưa được chuyển sinh cũng không thể có được, đồng thời bạn còn được trang bị một chiếc chiến xa.

Các tuyệt kỹ mang lại sức mạnh to lớn và giúp con đường dựng nghiệp của bạn có phần dễ dàng hơn. Những kỹ năng mới được chia ra theo nhiều cấp độ và có sức mạnh của thần tiên chắc chắn sẽ giúp bạn không chùn bước trước bất cứ đối thủ nào.

Ngoài ra, bạn còn được tận hưởng sự tiện dụng của chiến xa mang lại. Bởi giờ đây bạn có thể mang theo nhiều võ tướng hơn trước kia, đồng thời có thể dùng chiến xa để chở võ tướng đến đấu trường mà bạn đang tham chiến.

Thêm vào đó là sự cải tiến của chức năng Đả Lôi Đài với tên gọi "Tam Quốc Đại Chiến". Nếu trong phiên bản trước đây các cuộc tranh tài trên Lôi Đài chỉ gói gọn trong từng Server riêng biệt thì nay với Phiên bản mới này những cuộc thí võ sẽ hấp dẫn hơn hẳn, bởi đây là nơi hội ngộ của các võ tướng từ 18 Sever khác nhau.

Tiếp theo đó, bạn có cơ hội thi đấu hết mình vì sự sống còn của bản thân trong "Lôi đài Sinh tử". Tại đấu trường này, bạn cần cố gắng hết sức để trở thành người duy nhất sống sót và bước lên bục vinh quang cùng những phần thưởng quý giá xứng đáng với những thành tích mà bạn đã đạt được.

Lời kết

Những kỹ năng mới và các sự kiện đầy sáng tạo đã thổi một luồng gió mới vào TSonline, làm lối chơi của game trở nên đa dạng và có chiều sâu hơn bao giờ hết. Phát huy những ưu điểm cũ, cùng với những ý tưởng mới lạ, TSonline (bản mới) hứa hẹn đem lại những cuộc hành hiệp đầy hấp dẫn cho những game thủ yêu thích thế giới Tam Quốc hoành tráng này. Mọi thông tin mới nhất được đăng trên trang web TSonline Việt Nam: *www.tsonline.net.vn*.

NHƯỢC LAN

THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Chinese Gamer
Phát hành: AsiaSoft Vietnam
Thể loại: MMORPGi
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium II 400MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 750MB; Window 98.
Cấu hình đề nghị: Pentium III 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 750 MB trở lên; Window 98 trở lên.

Phát triển: EA | **Phát hành:** EA | **Thể loại:** Hành động/Phiêu lưu | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 01/11/2005

TRỞ VỀ QUÁ KHỨ

Phiên bản "Everything or Nothing" thành công vượt ngoài dự đoán, đã mở ra một trang sử mới cho xê-ri game 007. Trước đây chúng luôn bị chỉ trích là những game "nửa vời" vốn ăn theo lợi nhuận từ phát hành phim, không có nhiều bứt phá về mặt gameplay (ngoại trừ bản Golden Eye đã từng làm nên cuộc cách mạng trên hệ Nintendo 64). Đầu tháng 11 vừa qua, EA tiếp tục giới thiệu đến fan một game mới: From Russia With Love (FRWL), dựa theo bộ phim ăn khách về chàng điệp viên 007 tài hoa ở những năm 1963.

FRWL được kiến thiết theo góc nhìn người thứ ba và có lối chơi tương tự như "Everything or Nothing" trước đây. Người chơi sẽ được hòa cùng chàng điệp viên 007 (Sean Connery) rảo bước qua 14 màn chơi khác nhau, trải qua những khung cảnh trữ tình nhưng không kém phần nguy hiểm ở Istanbul hay Orient Express... với các "đồ chơi" quen thuộc như súng hãm thanh, shotgun, phóng lựu để áp chế đối thủ luôn rình rập trên đường. Tăng thêm tính linh động cho người chơi, ngoài khả năng giải quyết đối thủ bằng các loại vũ khí kể trên, chàng James Bond còn biết các thế võ cận chiến khá hiệu quả. Nếu có khả năng thao tác nhanh và chính xác các phím bấm (hiện trên màn hình), bạn sẽ được thưởng thức những thế võ vô cùng đẹp mắt: bẻ tay tước súng đối thủ, gạt chân bằng một đòn nhu đạo mạnh như trời giáng.

Song song các pha chạm trán nảy lửa, FRWL còn tạo được nét riêng bằng những đồ chơi công nghệ mang đậm chất James Bond. Điển hình là chiếc đồng hồ lazer có thể đốt cháy các ổ khóa an ninh, trực thăng mini Q- Copter với khả năng len lỏi vào phòng qua các ống thông gió và làm nổ tung các cánh cửa bị chốt chặt. Ngoài ra, người chơi còn có cơ dịp cầm lái chiếc Aston Martin, "người bạn" đường tin cậy của điệp viên James trong những pha rượt đuổi ngoạn mục, nó được trang bị tên lửa hạng nặng với khả năng đeo bám đối thủ. Nếu muốn cảm giác vi vu trên không, bạn có thể cùng James cất cánh trên cặp phản lực "Jet Pack" sành điệu bay lên đỉnh chiếc đồng hồ Big Ben nổi tiếng của nước Anh.

Tuy nhiên, bên cạnh những mặt nổi trội của bản mới này, FRWL cũng bộc lộ những khiếm khuyết, làm giảm tính hấp dẫn của game so với "đàn anh" đi trước. Các màn chơi dù được thiết kế sinh động, độc đáo nhưng cách thức giải quyết lại đơn giản và "thiếu lửa", yếu tố tối cần thiết đối với một game hành động. Hậu quả là tính năng nâng cấp vũ khí mà EA đã khéo léo lồng vào trở nên thừa. Bên cạnh đó, dù thể hiện cảnh nền và mô hình nhân vật khá bài bản nhưng các cử động của James Bond khá gượng gạo, thô cứng thiếu hẳn sự uyển chuyển vốn có từ phiên bản trước (được biết FRWL dùng chung engine đồ họa của "Everthing or Nothing"). Âm thanh mô phỏng các vụ nổ và những trận đấu súng khá hời hợt, kém ấn tượng.

Tuy có nhiều tiến triển mang tính đột phá nhưng FRWL lại có nhiều điểm thụt lùi đáng tiếc. Phải chăng EA sớm ngủ quên trên chiến thắng? Có lẽ họ lại phải tốn thêm nhiều thời gian để tạo dựng lại hình ảnh "tốt đẹp" của chàng điệp viên lừng danh trong phiên bản kế tiếp của loạt game này.

KIM VŨ

Phát triển: Namco	Phát hành: Namco	Thể loại: Đua Xe	ESRB: Everyone	Ngày phát hành: 22/11/2005

RIDGE RACER 6

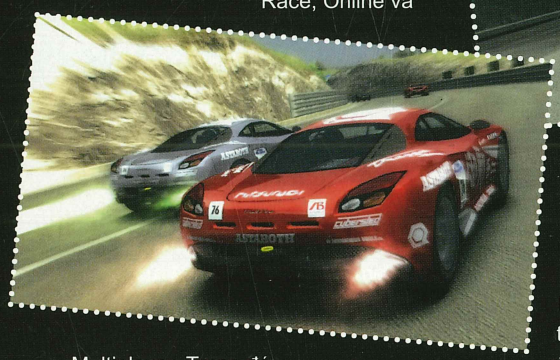
リッジレーサー

Lên 360 đua xe

Năm 1994, khi lần đầu tiên phát hành trên PlayStation của Sony, dòng game Ridge Racer sớm tạo được sự quan tâm to lớn từ phía các game thủ (dù trước đó một năm nó đã từng xuất hiện trên dòng Namco System 22). Theo đà đó, các phiên bản tiếp theo của game nối tiếp nhau ra đời và nhanh rải đều trên các dòng máy Play Station 1, 2; Nintendo 64; Nintendo DS và PSP. Tuy nhiên, không bằng lòng với thị phần hiện có, Namco quyết định làm bước chuyển mình khi tuyên bố phát hành phiên bản thứ sáu của dòng game này sang chiếc console đang "hot" nhất: XBOX 360 của Mircrosoft.

Nhiệm vụ trong game tỏ ra khá đơn giản và hầu như không có gì khác biệt so với các phiên bản Ridge Racer trước đây với mục tiêu chính là cố gắng hoàn tất vòng đua càng sớm càng tốt trước sự đeo bám quyết liệt của các đối thủ máy. Trong phiên bản thứ sáu trên console này, người chơi sẽ được bắt gặp sự xuất hiện của thanh "nitrous booster". Tùy thuộc vào kĩ năng bẻ lái chiếc xế hộp điệu nghệ của người chơi qua từng khúc cua trên đường chạy, thanh "nitrous booster" sẽ lần lượt được làm đầy nhanh chóng. Việc làm đầy và tích trữ thanh "nitrous booster" trên giúp bạn đeo bám được các tốp dẫn đầu hoặc cân bằng lại vị trí của mình trên đường đua nếu chẳng may xấy chân trên một khúc cua gấp.

Ridge Racer 6 gồm cả thảy năm mục chơi khác nhau bao gồm World Explorer, Global Time Attack, Single Race, Online và Multiplayer. Trong đó "World Explorer" là cách gọi khác của mục chơi Career trong nhiều game đua xe trước đây, với tổng cộng 111 đường đua được sắp xếp theo mô hình bản đồ DNA. Tương ứng với việc hoàn thành vị trí đầu bảng ở mỗi chặng đua, một nhánh đua mới trên bản đồ cùng vô số thể thức đua kèm theo sẽ được mở khóa để bạn tiếp tục tranh tài. Cũng trong mục chơi này bạn có thể làm phong phú thêm garage của mình với hơn 100 chiếc xe khác nhau được sắp xếp theo chủng loại, tốc độ tùy thuộc vào chặng đua mà bạn hoàn thành. Những chiếc xế hộp trên sẽ giúp bạn an tâm nhấn ga những đường chạy nhiều thử thách và khó khăn về sau của game. Tất nhiên, sau những chặng đua cùng máy bạn có thể thử nghiệm chức năng mạng của game với bạn chơi khác thông qua chế độ "splitscreen" chia đôi màn hình hoặc tranh tài cùng các cao thủ khác trên thế giới qua mục chơi trực tuyến lên tới 14 người cùng lúc.



Có lẽ sẽ không có gì đáng để chê trách về nền đồ họa của Ridge Racer 6 nếu như game được phát hành cho các hệ console hiện hành thay vì cho 360, thế hệ console mới vốn có khá nhiều ưu điểm về phần cứng trên thị trường hiện nay. Xuyên suốt các chặng đua trong game, điều làm người viết khá thất vọng chính là cảnh quan nằm ở hai bên đường chạy. Chúng được thiết kế dù chăm chút nhưng khá đơn điệu và thiếu sức sống. Dù rằng thi thoảng bạn có thể bắt gặp vài trường hợp ngoại lệ như cảnh thác nước chảy xiết nằm trên những ngọn núi cao hùng vĩ hay bãi biển xanh thơ mộng, khuất sau những rặng dừa xanh đung đưa trong gió. Có lẽ điều duy nhất làm hài lòng các game thủ chính là mô hình xe trong Ridge Racer, nhiều chiếc được thiết kế khá đẹp mắt và chi tiết dù không hoàn toàn dựa theo thực tế. Bên cạnh đó, phần nhạc nền theo phong cách techno cũng được biên soạn, lựa chọn khá phù hợp với phong cách game.

Nhìn chung, dù chưa tạo được phong cách nổi bật khi so sánh với các phiên bản trước, nhưng với những ai đã theo chân Ridge Racer ngay từ những ngày đầu, phiên bản mới nhất trên XBOX 360 vẫn là lựa chọn không đến nỗi nào.

TẤN LỘC

Tên game: Shadow Hearts: From The New World
Thể loại: Nhập vai
Phát triển: Nautilus
Phát hành: Xseed
Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: 07/03/06
ESRB: Teen

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

Từ Thế Giới Mới

Covenant phiên bản thứ hai của loạt game "Shadow Heartss" đã nhận được phản hồi tích cực từ phía các nhà phê bình game và các fan trung thành với thể loại RPG. Tuy nhiên, bấy nhiêu thôi vẫn không giúp game có doanh số bán ra ổn định (dù rằng con số này tỏ ra khả quan hơn với số bản bán được từ phiên bản đầu). Nguyên nhân "tế nhị" trên khiến Midway nhanh chân rút khỏi kế hoạch phát hành phiên bản mới của trò chơi sau hai phiên bản đầu. Trong hoàn cảnh khó khăn trên, Nautilus may mắn gặp được đối tác mới Xseed Games, người sẽ tiếp tục công việc của Midway trước đây - đưa "Shadow Hearts : From The New World" đặt chân lên đất Mỹ.

Trò chơi xoay quanh câu chuyện của Johnny Garland, một cậu bé bất hạnh khi tai nạn giao thông đáng tiếc đã cướp đi cha, em gái cùng trí nhớ của cậu. Cuộc đời Johnny rẽ sang trang mới khi trong lần đuổi bắt kẻ lạ mặt, bị tình nghi có liên quan đến một vụ mưu sát, Johnny tình cờ trở thành nhân chứng sống của một vụ việc khủng khiếp. Anh chứng kiến cảnh một quái vật khổng lồ thoát ra từ một vệt sáng xanh nuốt chửng lấy kẻ mà anh truy tìm bấy lâu. Johnny may mắn thoát nạn trong gang tấc nhờ vào Shania, một pháp sư chuyên săn quỷ. Cùng lúc này, mạng sống của những người dân thành phố nơi Johnny sinh sống cũng đang bị đe dọa nặng nề bởi sự xuất hiện ngày càng đông của những quái vật không rõ tung tích kia. Không hẹn mà gặp, ba người bạn Johnny, Shania và Natan (vệ sĩ của Shania) bắt đầu chuyến hành trình "trừ gian diệt bạo" với hy vọng tìm ra kẻ chủ mưu đứng đằng sau những sự việc vừa kể trên... Trong Shadow Hearts: From The New World, người chơi được gặp lại các trận đánh theo lượt với sự xuất hiện quen thuộc của các "Judgement Ring" vốn đã có mặt từ hai phiên bản đầu. Theo đó, mỗi Judgement Ring được phân vùng thành nhiều mảng nhỏ khác nhau tượng trưng cho tỷ lệ đánh trúng và trượt của mỗi nhân vật. Khi vào trận, một kim đồng hồ sẽ nhanh chóng đảo nhanh qua các khu vực trên, tùy vào việc quan sát cùng thao tác nhanh và hợp lý sẽ giúp các nhân vật do bạn điều khiển thực hiện được những đòn đánh chuẩn xác và hiệu quả. Tất nhiên càng về sau, khi đối diện với kẻ thù càng khó chịu các Judgement Ring ngày càng nhỏ, tốc độ quay của kim đồng hồ ngày càng nhanh hơn. Người chơi có thể hạn chế những yếu tố bất lợi trên thông qua việc mua bán, đổi chác các món đồ hiếm nhằm chỉnh sửa lại các mảng cắt trên "Judgement Ring" sao cho chúng trở nên thuận tiện và dễ ra đòn nhất.

Song song với việc thực thi các đòn đánh cơ bản, người chơi còn có thể tạo các đòn combo phối hợp giữa các nhân vật với nhau nhằm tăng mức sát thương. Những thế liên hoàn này đòi hỏi bạn thao tác các phím bấm cơ bản thật chính xác theo đúng trình tự thể hiện trên màn hình. Ngoài ra, người chơi có thể thưởng thức các thể biến hình "đặc trưng" của từng nhân vật khác nhau trong nhóm. Cũng theo thông tin từ phía nhà sản xuất, ngoài ba nhân vật chính vừa nêu trên trong suốt hành trình "cứu thế" người chơi có thể tiếp xúc và thâu nạp thêm nhiều nhánh nhân vật mới. Thông qua các nhân vật mới này, game thủ sẽ có cơ hội nhận thêm các nhiệm vụ hấp dẫn để tìm kiếm những món đồ ẩn, khám phá nhiều bí mật nằm rải dọc trò chơi…

Sử dụng engine đồ họa đã có từ phiên bản Covenant nhưng Shadow Hearts: FTNW hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi mô hình và cử động nhịp nhàng, sống động hơn với kĩ thuật lồng tiếng đặc sắc lột tả thật biểu cảm từng trạng thái tâm lý của nhân vật. Ngoài ra, nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho những người chơi không có nhiều thời gian, trò chơi được bổ sung chức năng lọc hoặc lướt nhanh qua các đoạn phim không cần thiết một cách tùy ý thông qua thao tác phím bấm đơn giản. Bên cạnh đó phần nhạc nền cùng các hiệu quả âm thanh khác của game sẽ do Yoshitaka Hirota (Final Fantasy VI, Front Mission Gunhazard, Chrono Trigger...) và Ryo Fukuda (Shadow Hearts I&II) đảm nhận. Hy vọng với những nỗ lực vừa kể trên, phiên bản thứ ba của loạt game Shadow Hearts sẽ sớm gặt hái nhiều thành công hơn so với những gì nó đã giành được trước đó.

KIM VŨ

ĐƯỜNG ĐUA CHUYÊN NGHIỆP

Nhà sản xuất khẳng định: họ sẽ cố gắng phác họa bức tranh toàn diện nhất về lịch sử đua xe trên toàn thế giới trong hơn 80 năm qua.

Trong những tháng vừa qua, các gamer đam mê tốc độ trên PC hẳn khá hài lòng khi thưởng thức "bữa tiệc" Need For Speed Most Wanted, do "đầu bếp trứ danh" EA Games chế biến. Thế nhưng, có lẽ "món ăn" này chỉ mới làm hài lòng một bộ phận game thủ đam mê thể loại đua xe theo dạng Arcade (đơn giản) và "phi thực tế". Còn những người đã trót trung thành với dạng chơi Simulation (mô phỏng lái xe thật), đành ngậm ngùi tiếc nuối khi thấy các đại gia trong lĩnh vực này như Gran Turismo 4, Forza Motorsport hay Project Gotham Racing 3 liên tục tung hoành trên các hệ Console, bỏ qua chiếc máy PC thân thuộc. Tuy nhiên hãy khoan vội thất vọng, sắp tới đây một tựa game đua xe mô phỏng khá nổi tiếng và chất chứa nhiều tham vọng - TOCA Race Driver 3 (TRD3), của nhà phát hành đến từ xứ sở sương mù Codemasters, sẽ xuất hiện trên PC.

ĐA DẠNG, ĐẶC TRƯNG

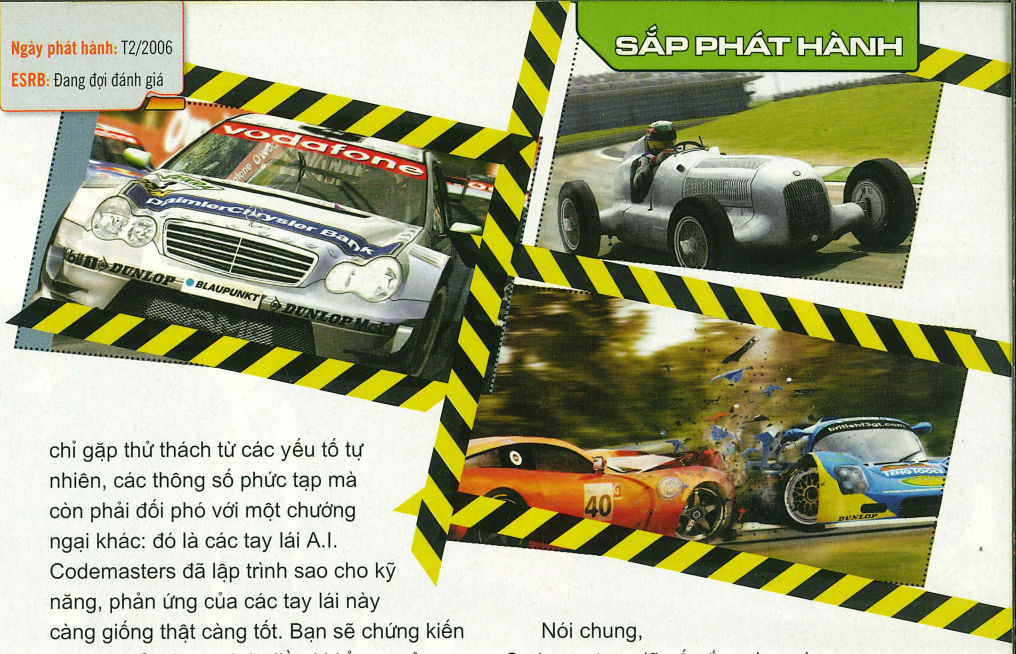
Ngay từ những phần trước, TOCA Race Driver đã nổi tiếng là dòng game đua xe quy tụ rất nhiều dạng xe đua cũng như kiểu đua, giải vô địch. Trong phần 3 này, nhà sản xuất vẫn đi theo phong cách cũ, quyết định gia tăng số lượng xe đua (xe thể thức một, xe kart, xe đua đường trường hay xe tải...) lên hơn... gấp đôi (phần 2 có 15 loại, còn phần 3 có 35 loại). Phần 3 cũng chia xe theo 7 nhóm lớn, bao gồm: Open-wheel (còn gọi là Single-seat, tương tự thể thức một); Touring car (quy tụ các xe đua dạng Sedan); GT (Gran Turismo - đua đường dài); Classic (các kiểu xe cổ điển); Rally (đua đường trường) và Offroad (đua xe địa hình). Mỗi dạng chơi bao gồm nhiều kiểu đua nhỏ, điển hình với Open-wheel, khởi đầu bạn sẽ ngồi trên ghế một chiếc kart nhỏ bé, sau đó sẽ thử tài mình trong một chiếc F1 thực sự. Nhà sản xuất khẳng định: sẽ cố gắng phác họa bức tranh toàn diện nhất về lịch sử đua xe trên toàn thế giới trong hơn 80 năm qua. Nghĩa là ngoài các xe thể thức một, Go-Kart, Rally... hay những xe nổi tiếng như Lamborghini, Ferrari, Porsche... có lẽ cũng khá quen thuộc với chúng ta qua những

game đua xe gần đây, còn phải kể đến các dạng xe đua mà chúng ta chưa từng thấy bao giờ hoặc ít biết đến như Sprint Cars (xe chuyên đua địa hình), các loại xe tải Baja Truck, Supertruck, hay thậm chí Monster Truck (được trang bị những bánh xe... to khủng khiếp). Song song với các loại xe đa dạng khác nhau, là các giải đua xe uy tín nổi tiếng toàn cầu như giải 24 hours of Le Mans của Pháp, British GT của Anh, V8 Supercar của Úc hay Deutsche Tourenwagen Masters đến từ Đức. Tổng cộng "thư viện xe đua" của TRD3 sẽ có hơn 80 chiếc khác nhau, cùng với khoảng 116 giải vô địch trên toàn thế giới. Toàn bộ xe cũng như những giải vô địch đều được nhà phát triển mua bản quyền chính thức.

CÁC CHẾ ĐỘ CHƠI CHÍNH

Trong TRD3, người chơi được dịp tiếp xúc với các kiểu đua cũng như các giải vô địch khác nhau, thông qua hai chế độ chơi chính của game là Pro Career và World Tour. Ở chế độ Pro Career, người chơi sẽ lựa chọn một trong bảy loại hình đua (như đã đề cập trên) và phát triển kỹ năng của mình theo từng cấp độ đua từ thấp đến cao, cho đến khi bạn trở thành vô địch trong loại hình đó. Ví dụ, trong dạng Open-wheel, cấp thấp nhất là những chiếc Go-kart nhỏ bé và cao nhất là những chiếc xe thể thức một có tốc độ... nhanh hơn cả trực thăng. Tuy vậy, chế độ chơi được nhà sản xuất chú trọng nhất chính là phần World Tour. Bạn sẽ chơi theo cốt truyện và có thể tham gia vào nhiều kiểu đua cũng như các giải đua xe khác nhau. Ví dụ, bạn có thể "nhảy cóc" từ đua xe 2 cầu 4WD sang đua đường trường Rally, đua xe tải hoặc địa

Tên game: Toca race driver 3
Thể loại: Mô phỏng / Đua xe
Phát triển: Codemasters
Phát hành: Codemasters
Ngày phát hành: T2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá



hình... Đặc biệt, trong phần World Tour này, game còn cung cấp cho bạn một người phụ tá kiêm thợ máy tên là Scotty. Anh chàng sẽ giới thiệu cho bạn các chiếc xe mới cùng những tính năng của chúng, cố vấn về các vấn đề kỹ thuật hay trợ giúp về mặt chiến thuật khi đua. Điểm thú vị trong hầu hết các lần tiếp xúc với Scotty, là camera sẽ biến thành góc nhìn ngôi thứ nhất, giúp bạn quan sát sự việc theo góc nhìn của chính tay đua.

THỰC SỰ LÀ MỘT GAME "MÔ PHỎNG"

Như đã đề cập ngay từ đầu bài viết, TRD3 là một game đua xe theo dạng Simulation. Nghĩa là trò chơi mô phỏng phong cách lái xe thật ngoài đời, cùng với những thông số, yếu tố ảnh hưởng đến việc lái xe y như thực. Nhà sản xuất tiết lộ, với từng chiếc xe, người chơi sẽ có sơ sơ chừng... 400 chỉ số để tham khảo. Trong đó, riêng về phần lốp xe đã có hơn 100 thông số khác nhau từ hợp chất cao su, độ dày vỏ bánh, kiểu răng cưa, độ cao răng cưa, độ sâu các rãnh... Bên cạnh đó, các yếu tố môi trường tự nhiên cũng ảnh hưởng rất lớn đến quá trình đua như hiệu ứng thời tiết, các va chạm, hỏng hóc của xe hay thậm chí... bụi đường tràn vào trong máy.

Trong quá trình chơi, người chơi không chỉ gặp thử thách từ các yếu tố tự nhiên, các thông số phức tạp mà còn phải đối phó với một chướng ngại khác: đó là các tay lái A.I. Codemasters đã lập trình sao cho kỹ năng, phản ứng của các tay lái này càng giống thật càng tốt. Bạn sẽ chứng kiến những phản ứng, cách điều khiển xe của họ không theo một kịch bản nào, mỗi người mỗi kiểu và họ cũng biết thay đổi chiến thuật trong từng chặng đua để đối phó với nhau. Tuy là các tay đua máy, nhưng họ cũng mắc phải những sai sót như bạn. Họ cũng có thể bị mất lái, thậm chí đâm xe vào tường trong một khoảnh khắc sơ sẩy... Điều này sẽ làm tăng thêm mức độ thú vị và kịch tính của trò chơi lên rất nhiều. Còn nếu đã chán đua tài cùng các đối thủ máy, phần chơi mạng sẵn sàng chờ đón bạn khi game hỗ trợ đến 16 game thủ cùng đua một lúc.

Nói chung, Codemasters đã cố gắng đưa vào TRD3 càng nhiều chi tiết mô phỏng thực tế càng tốt. Do đó, TRD3 chắc chắn sẽ là một game rất khó và kén người chơi (không khác gì Forza Motorsport hay Gran Turismo 4). Tuy nhiên, với những ai đam mê thể loại đua xe mô phỏng, ham thích nghiên cứu về xe hơi, hay khao khát được ngồi sau tay lái những chiếc xe đua lừng danh và tham gia những giải đấu nhất nhì thế giới, chắc chắn TRD3 là một cuộc đua không thể bỏ qua.

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

986 www.thegioisms.com 90 - MỚI - PHONG CÁCH MỚI
XT Mã số Tài về máy,soạn: Hoặc XT Mã số sốDT Tặng bạn bè,soạn: 986 Gửi đến
- Phí dịch vụ: 2000đồng/tin nhắn + phí GPRS (nếu tải nhạc đa âm,hình màu và hình động)
- Để tải về máy, có thể nhắn tin từ mạng 091, 098. Mạng 090 sẽ được hỗ trợ sớm
- Tặng cho số điện thoại khác: bạn có thể tặng các thuê bao ở bất kỳ mạng điện thoại di động nào.
- Số điện thoại hỗ trợ miễn phí: 1800 1515
Mỗi lần tải hoặc tặng một bản nhạc chuông, logo... bạn nhận được 1 nốt nhạcTiamo.Hàng tháng, nếu bạn có 30 nốt nhạc, chương trình sẽ tặng bạn một mã số may mắn để tham gia quay thưởng trúng 1 máy nghe nhạc Ipod 5 bạn giành được nhiều nốt nhạc Tiamo nhất mỗi tuần sẽ nhận ngay 5 phần thưởng trị giá 100.000đ.. Allez!!

thegioisms.com SAMURAI HIPHOP
Trò chơi
Truyền thuyết kể rằng, võ sĩ Samurai là những người tự chọn cho mình một cuộc sống oai hùng và mỹ cảm tựa như hoa anh đào trước gió xuân.Triết lí của những chàng võ sĩ đạo quả cảm là quan niệm coi cái chết nhẹ tựa lông hồng, sắc đẹp và lẽn tài đều là hư ảo. Đằng sau ánh thép lạnh của lưỡi gươm luôn nổi bật lên một chữ NGHĨA từ đầy tim người võ sĩ đạo. Hãy cùng vượt qua ba cửa thử thách của cuộc thi "Truy tìm võ sĩ Samurai Hiphop" để trở thành những võ sĩ Samurai hiện đại nhưng vẫn sáng ngời trí tuệ, lòng quả cảm của người xưa. Và giành phần thưởng cực lớn...
Nhắn tin SH Gửi đến 8266
TRÚNG NGAY MỖI NGÀY MỘT XE
- Bạn sẽ nhận được và trả lời lần lượt 3 câu hỏi thử tài trí trong vòng 24 giờ
- Nếu trả lời đúng cả 3 câu và dự đoán "chuẩn" nhất số người trả lời đúng, bạn sẽ trở thành võ sĩ Samurai giỏi nhất trong ngày.
- Võ sĩ Samurai giỏi nhất sẽ nhận được các phần thưởng:
1 chiếc xe máy HONDA SH 125 khi vượt trên 60 000 đối thủ
1 laptop Compaq EVO-N800 khi vượt trên 10 000-19 999 đối thủ
1 chiếc xe máy EXCEL II khi vượt trên 40 000 đối thủ
1 máy ảnh KTS SONY BSC-S403 khi vượt trên 5000-9999 đối thủ
1 chiếc xe máy HONDA WAVE RS khi vượt trên 20 000 đối thủ
1 điện thoại NOKIA 2600 khi vượt trên 2000-4999 đối thủ
1 đồng hồ CASIO LTP-1250B-7B khi vượt trên 499 đối thủ
1 CD player WALKMAN D-EJ361 khi vượt trên 500-1999 đối thủ
1 thẻ điện thoại Viettel hoặc Vina cho chiến binh Samurai có ít hơn 499 đối thủ
1 thẻ điện thoại Viettel (Vina) cho chiến binh Samurai có ít hơn 499 đối thủ
Ghi chú: Tin nhắn trả lời câu hỏi thử bạ của bạn được tính vào ngày tổng đài 8266 nhận được. Chúng tôi không chịu trách nhiệm về việc tin nhắn đến chậm hoặc thất lạc do mạng viễn thông. Cuộc chơi dành cho các thuê bao 091 và 098, mạng 090 sẽ được tham gia sớm. Một thuê bao có thể nhắn tin nhiều lần nhưng không quá 50 tin nhắn/ngày. Người chơi phải tuân thủ các luật chơi được quy định cụ thể trên www.thegioisms.com.vn Cước phí mỗi tin nhắn là 2000 đồng. Xem thông tin chi tiết trên www.thegioisms.com.vn

HÌNH MÀU

425156 425252 425173 425264

Trò chơi CHÚA TỂ VŨ TRỤ
Tại dải thiên hà Alpha có 1 triệu hành tinh được đánh mã số từ 1 đến 1000 000 Bạn sở hữu càng nhiều hành tinh, cơ hội trở thành Chúa tể vũ trụ càng đến gần
Hãy nhắn tin CTVT Ma so hanh tinh (trong khoảng 1 đến 1.000.000) Gửi đến 988
để sở hữu hành tinh của bạn và có thêm 1000 điểm.
(Tặng ngay 10.000 điểm khi bạn lần đầu tham gia trò chơi)
Ví dụ: Nhắn CTVT 2556 để "chiếm" hành tinh có mã số 2556.
- Nếu hành tinh đã có chủ, bạn sẽ phải "nộp thuế" cho chủ nhân 100 điểm.
- Bất cứ ai "ghé thăm" hành tinh của bạn, bạn lại được thêm 100 điểm từ họ.(Bạn sẽ được thông báo ngay bằng SMS khi có người ghé thăm hành tinh bạn sở hữu.)
Giải thưởng:
- Hàng tuần, người có số điểm cao nhất sẽ "đổi" ½ số điểm của mình lấy phần thưởng của trò chơi. (giá trị giải thưởng khởi điểm là 1 triệu đồng Việt Nam, và thường xuyên tăng theo số lượng hành tinh được chiếm và niêm yết cập nhật trên www.thegioisms.com)
- Hàng quý, người có số điểm cao nhất được trao tặng cúp Chúa tể Vũ trụ và 10 triệu đồng tiền mặt.(Người này phải đổi ½ số điểm của mình lấy Cúp)
- Cuộc chơi sẽ kết thúc khi tất cả các hành tinh trong dải thiên hà Alpha đều có chủ, khi đó Đại Chúa tể Vũ trụ sẽ là người có nhiều điểm nhất được trao thưởng Cúp Đại Chúa tể Vũ trụ và 50 triệu tiền mặt
Ghi chú: Cuộc chơi dành cho thuê bao 091, 098.
Thuê bao mạng 090 sẽ được tham gia sớm.
Một người có thể nhắn tin nhiều lần (không quá 100 tin/ ngày)
Người chơi đương nhiên tuân thủ thể lệ trò chơi tại www.thegioisms.com
Cước phí một tin nhắn: 3000 đồng. Số điện thoại hỗ trợ: 18001515.
Xem thông tin chi tiết trên www.thegioisms.com
Đúng 08h ngày 20/01/06 công bố cẩm nang chiếm các hành tinh tự do(phần 3) (xem chi tiết tại www.thegioisms.com.)

CHÚC MỪNG NĂM MỚI
Đơn âm		Đa âm
125923	Happy new year	225923
125341	Mùa xuân bên cửa sổ	225341
125360	Lắng nghe mùa xuân về	225360
125362	Mùa xuân trên thành phố Hồ Chí Minh	225362
125363	Thì thầm mùa xuân	225363

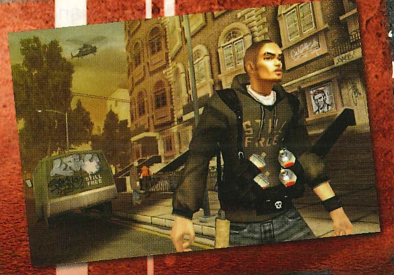
TOP DOWNLOAD
Đơn âm		Đa âm
125304	Đứa bé (60 nghệ sĩ,ca sĩ, cầu thủ hát)	225304
125153	Quảng cáo Heineken - Quando	225153
125170	Nhạc Champions league	225270
12511	Vầng trăng khóc	22528
125212	Võ Lâm Truyền Kỳ	225212
125256	Bông hồng thủy tinh	225256
125265	Nhạc hiệu Trò chơi âm nhạc	225265
125295	Chút nắng mùa đông - Lê Quang	225295
12539	Đôi bờ	22581
125336	Ngẫu hứng ca trù	225336
125380	CrazyFrog	225380
125401	Quảng cáo Diana4Teen	225401
125435	Lời của gió-Duy Thái	225435

NHẠC PHIM
Đơn âm		Đa âm
12564	Romeo & Julliet	22564
125118	Chuyện tình Harvard - my life	225218
125234	Thần thoại	225234
1255	Ngô Không hái trộm đào	22530
125416	Nhạc Anime Khuyển Dạ Xoa	225416
125429	Legend of Zoro	225429
125424	KingKong	225424
125426	Thủy Thủ Mặt Trăng	225426

MARC ECKŌ'S getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE

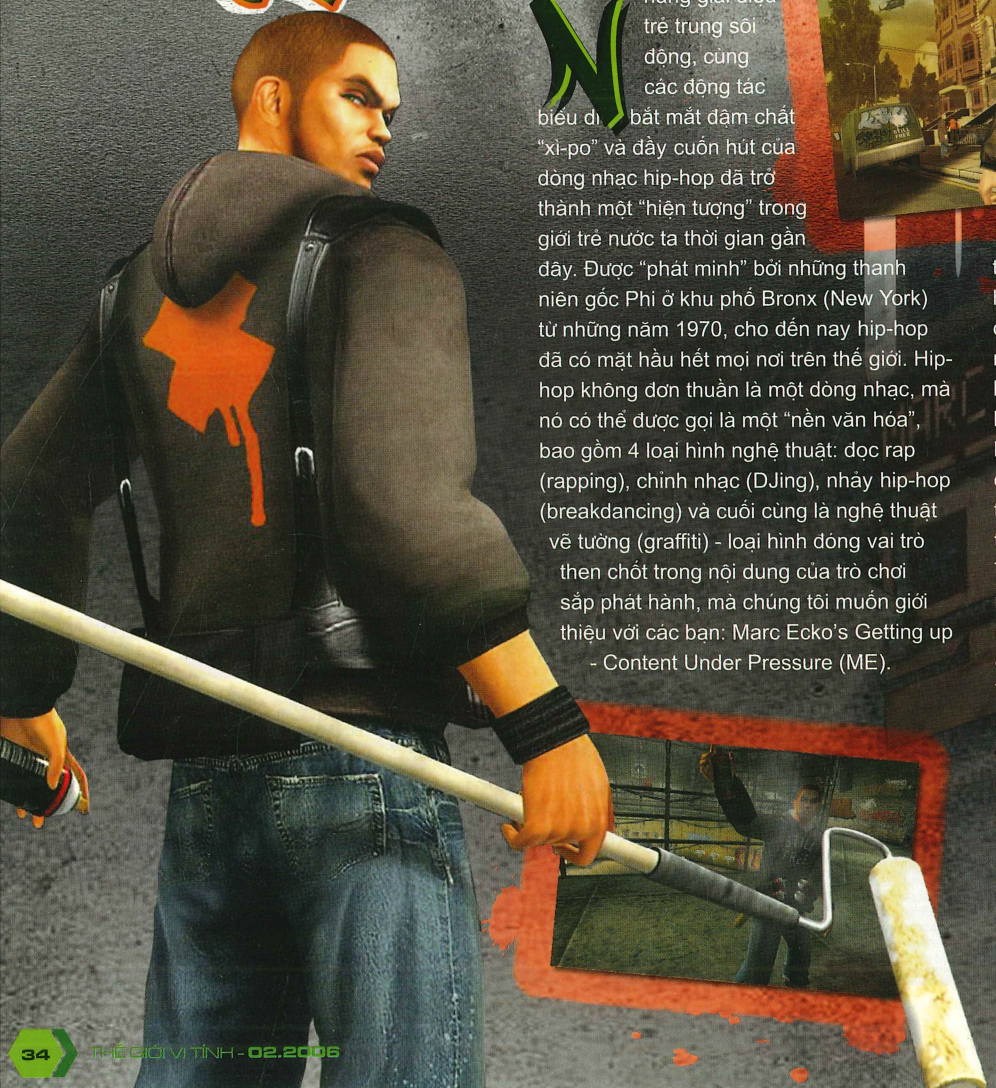
Nghệ sĩ đường phố

Những giai điệu trẻ trung sôi động, cùng các động tác biểu diễn bắt mắt đậm chất "xì-po" và đầy cuốn hút của dòng nhạc hip-hop đã trở thành một "hiện tượng" trong giới trẻ nước ta thời gian gần đây. Được "phát minh" bởi những thanh niên gốc Phi ở khu phố Bronx (New York) từ những năm 1970, cho đến nay hip-hop đã có mặt hầu hết mọi nơi trên thế giới. Hip-hop không đơn thuần là một dòng nhạc, mà nó có thể được gọi là một "nền văn hóa", bao gồm 4 loại hình nghệ thuật: dọc rap (rapping), chỉnh nhạc (DJing), nhảy hip-hop (breakdancing) và cuối cùng là nghệ thuật vẽ tường (graffiti) - loại hình đóng vai trò then chốt trong nội dung của trò chơi sắp phát hành, mà chúng tôi muốn giới thiệu với các bạn: Marc Ecko's Getting up - Content Under Pressure (ME).



"Vũ khí" của nghệ sĩ đường phố

Graffiti là "trường phái" đồ họa mà người "họa sĩ" chủ yếu sử dụng các bức tường làm phông nền, để thể hiện ý tưởng. Các hình vẽ thường là những hình họa đơn giản, hoặc các chữ viết cách điệu... có những màu sắc rất sặc sỡ và nổi bật, nhằm thể hiện phong cách riêng của người họa sĩ. Với ME, graffiti được xem là thứ "vũ khí" của Trane, nhân vật chính của trò chơi. Là một nghệ sĩ vẽ tường trẻ tuổi, Trane sử dụng tài năng của mình để chống đối tên thị trưởng Sung - kẻ độc tài dẫn đầu một tập đoàn của thành phố New Radius nơi Trane sinh sống. Vừa phải đương đầu với những băng nhóm đối dịch, vừa phải tránh né nhóm cảnh sát tha hóa là tay sai đắc lực của Sung, "sứ mệnh graffiti" của Trane xem ra không hề đơn giản. Nhưng điều đó càng thôi thúc người chơi đặt chân vào "thế giới" graffiti của ME...



Một game nổi bật

Mang tên của Marc Ecko, một nghệ sĩ graffiti nổi tiếng, và cũng được chính

Tên game: Marc Ecko's getting up - Content Under Pressure
Thể loại: Hành động
Phát triển: The Collective
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 14/02/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

nghệ sĩ này viết kịch bản, ME là một game "hứa hẹn" cả về nội dung lẫn cách chơi. Game được "thổi" một luồng gió mới khi có sự góp mặt của hầu hết các dạng chơi hấp dẫn: chiến đấu "tay chân" (beat'em-up), hành động bí mật (Stealth Action) và cả bay nhảy, leo trèo theo kiểu Tomb Raider. Nhiệm vụ chủ yếu trong mỗi màn chơi tóm gọn như sau: người chơi tìm đến những điểm quy định, để thực hiện các hình vẽ graffiti mà không bị phát hiện. Nghe có vẻ đơn giản, nhưng chỉ nội chuyện đến được điểm cần vẽ đã là một thử thách: khi là trên nóc một toà nhà cao tầng được canh phòng cẩn mật, hay một bức tường nằm sâu trong khu nhà đang bốc cháy, thậm chí trên một đoàn tàu đang chạy... Bằng sự khéo léo, bạn phải điều khiển anh chàng Trane thực hiện các pha bám tường, leo trèo, những cú nhảy thật chính xác và đúng lúc để đến được điểm quy định. Theo những đoạn trailer của game, những pha hành động này thật sự không dễ dàng: có khi bạn phải đu mình trên những đoạn ống nước treo... vắt vẻo trên nóc nhà, phóng mình qua cửa sổ phòng đối diện, thả rơi người xuống gờ tường bên dưới... tóm lại rất lắt léo và khó khăn, có thể so sánh với... hoàng tử Ba Tư về mức độ "nhảy nhót" mà người chơi phải thực hiện.

Sau khi tiếp cận được điểm quy định sẽ là lúc anh chàng Trane trổ tài họa sĩ. Bạn sẽ được cung cấp những dụng cụ cần thiết để "tác nghiệp": chổi vẽ, bình sơn xịt, keo dán... Người chơi có rất nhiều lựa chọn về hình ảnh để sử dụng. Bởi ngoài sự góp mặt của Marc Ecko, còn có đến... 50 họa sĩ graffiti khác chịu trách nhiệm cung cấp các mẫu vẽ cho game, đủ sức biến ME thành một kho tàng graffiti sống động. Dĩ nhiên, bạn phải hoàn thành các nhiệm vụ để "mở" (unlock) dần những mẫu vẽ này. Và theo lời nhà sản xuất thì người chơi sẽ trực tiếp vẽ hình, có thể bằng những cách như rê chuột chính xác theo đường viền của hình vẽ (cách làm na ná trong The Warriors - một game của console), hoặc đại loại như vậy... và dĩ nhiên, việc này đòi hỏi sự khéo léo tối đa. Nếu bạn quá hấp tấp, hình vẽ sẽ bị mờ nhòe, còn nếu vẽ quá chậm thì nước sơn sẽ bị chảy, trong khi tình huống đòi hỏi phải làm càng nhanh càng tốt để tránh bị phát hiện. Thật là hồi hộp, còn chưa kể đến những khó khăn khác trong lúc vẽ hình: bị cảnh sát bắt gặp, đó chỉ là chuyện nhỏ, hãy thử nghĩ đến một tình huống khủng khiếp hơn nhiều: điều khiển nhân vật chính vẽ hình lên mặt bên của một toa tàu điện ngầm đang chạy - vừa đu người lủng lẳng vừa tô tô vẽ vẽ, trong khi những đoàn tàu đối diện có thể ào đến bất cứ lúc nào. Nếu bạn không để ý để đu lên nóc toa tàu kịp thời, thì chắc chắn chỉ có nước "dẹp lép... như con tép" mà thôi.

Dù là một "họa sĩ tài hoa", nhưng anh chàng Trane hoàn toàn không phải là một nhân vật "chân yếu, tay mềm". Với chiếc áo khoác trùm kín đầu, người chơi sẽ tận dụng triệt để kỹ năng "stealth" của Trane như: núp trong những góc tối hoặc lẩn nhẹ nhàng sau lưng địch, để tung ra những cú đánh bất ngờ khiến đối phương "gục" trong chớp nhoáng. Nếu chẳng may bị phát hiện, bạn cũng chẳng có gì phải e sợ, bởi với những chiêu thức cận chiến rất đẹp mắt và lợi hại như các cú đấm móc, đá xoay vòng... cùng các vũ khí hỗ trợ như chổi sơn, bình sơn, khúc gỗ... nhân vật chính hoàn toàn có thể đối phó trực diện với những đối thủ mạnh động nhất. Khả năng cận chiến này của Trane càng giúp trò chơi thêm hấp dẫn ở những tình huống đối đầu tay đôi với bọn "trùm" đường phố hung hăng nguy hiểm.

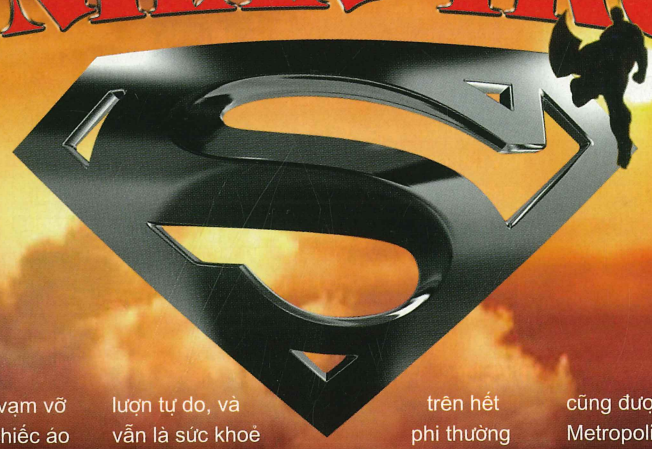
CHỜ ĐỢI SỰ THỂ HIỆN...

Với lời hứa hẹn của nhà sản xuất cùng những gì được chứng kiến (qua các đoạn trailer), có thể nhận định bước đầu: ME là trò chơi không có một điểm nhấn rõ ràng, vì thật sự mọi yếu tố trong cách chơi của game đều... hay như nhau. Tất nhiên, vẫn còn quá sớm để ngồi nhận xét về một trò chơi chưa ra mắt, nhưng người viết tin tưởng ME sẽ mang đến cho người chơi một cảm giác thú vị, vì game tổng hợp khá nhiều dạng chơi khác nhau trong nội dung của mình. Điều đáng quan tâm giờ đây là nhà sản xuất sẽ kết hợp chúng với nhau khéo léo đến mức nào. Hãy chờ xem...

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Tên game: Superman Returns
Thể loại: Hành động
Phát triển: EA Games
Phát hành: EA Tiburon
Hệ máy: PS2/XBOX/PC/GC
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

SUPERMAN RETURNS
SIÊU NHÂN TRỞ LẠI



Superman, chàng thanh niên vạm vỡ trong bộ áo xanh bó sát và chiếc áo choàng đỏ chói tung bay phấp phới, đã chính thức bước sang độ tuổi ngoài 60, kể từ lần xuất hiện đầu tiên năm 1938 trên tạp chí truyện tranh National Comic. Hai tác giả Joe Shuster và Jerry Siegel sáng tạo ra Superman như nhân vật siêu anh hùng đầu tiên trên thế giới và cho đến nay vẫn là nhân vật siêu nhiên được ưa thích nhất. Điều đáng ngạc nhiên là mặc dù danh tiếng của Clark Kent nổi như cồn trong hầu hết các tác phẩm điện ảnh và truyện tranh, nhưng số phận của anh ta trong thế giới game lại cực kỳ hẩm hiu, cho dù được phát triển trên hệ máy XBOX hay PS2! Các nhà phân tích đã nhận định, huyền thoại Siêu nhân đang từng bước chìm vào quên lãng. May thay, Siêu Nhân có cơ hội "tái xuất giang hồ" trong bộ phim Superman Returns (SR) đang được bấm máy và sẽ phát hành vào năm sau. Song song với nó là trò chơi cùng tên được phát triển dành cho Xbox 360, máy console mạnh nhất đến nay.

Game thuộc thể loại hành động, hình thức chơi khá giống các game siêu anh hùng đã được phát hành như Spiderman, Batman, Catwoman... Superman (người chơi) dùng những kỹ năng siêu phàm để bảo vệ người dân thành phố Metropolis khỏi các băng đảng tội ác đang hoành hành. Cốt truyện chủ yếu dựa trên bộ phim SR nhưng cũng đan xen thêm tình tiết trong các bộ truyện tranh đã từng phát hành. SR hấp dẫn hơn các game cùng loại do người chơi được bắt đầu với nhân vật Superman đã có đầy đủ các kỹ năng, thay vì phải "unlock" từng phần hay dùng tiền để mua "tuyệt chiêu". Nếu đã xem loạt phim Superman từng chiếu trên truyền hình, chắc bạn biết các kỹ năng chính của Superman là di chuyển vùn vụt với tốc độ âm thanh, dùng mắt đốt cháy hay đóng băng các vật thể, nhìn xuyên tường, thổi ra băng tuyết, bay lượn tự do, và trên hết vẫn là sức khoẻ phi thường của giống người Kripton. Các kỹ năng này không chỉ được dùng độc lập, mà còn có thể kết hợp với nhau thành những chiêu tấn công mới, hiệu quả hơn. Ví dụ, đóng băng một chiếc xe hơi, rồi dùng sức đập nát nó thành từng phần nhỏ hơn, dùng mắt đốt cháy và ném đối phương...

Đối đầu với Siêu Nhân không chỉ là những tên cướp nhà băng hay những tên trộm tầm thường, mà còn là những thảm họa thiên nhiên như những đám cháy khủng khiếp đe doạ cả thành phố, các trận động đất và cả những dị nhân có sức mạnh phi thường nhưng lại sử dụng chúng cho mục đích xấu. Do đó, tuy Siêu Nhân gần như bất tử nhưng người chơi vẫn có thể bị "Game Over" do không hoàn thành nhiệm vụ. Hấp dẫn nhất chính là những màn chiến đấu với các dị nhân, bởi chỉ những kẻ này mới có thể làm hại được Siêu Nhân bằng các món vũ khí chế tạo từ đá Kripton. Ngoài ra, cuộc chiến sẽ trở nên căn sức và đẹp mắt hơn khi có những dị nhân này. Đơn cử là Metallo, dị nhân đầu tiên xuất hiện trong bản demo, có khả năng điều khiển kim loại, hút xe hơi về phía mình để tăng kích thước, toàn thân tỏa năng lượng dữ dội và có thể bắn ra những tia Kripton làm Siêu Nhân bị thương. Để đối phó với các đối thủ đặc biệt mạnh này, cách duy nhất là phải có chiến thuật tinh xảo thay vì chỉ dùng "sức trâu" lao vào đánh tới tấp. Môi trường đóng một vai trò quan trọng và người chơi cần biết dựa vào đó và kết hợp với các kỹ năng khác để giành chiến thắng. Cụ thể như thế nào chúng ta phải chờ đến khi bản trailer đầu tiên của SR tung ra mới xác định được.

Studio EA Tiburon phát triển trò chơi này, đồng thời hãng còn được biết đến qua các tựa game thể thao khá nổi tiếng như NFL Street, NASCAR, và Madden. Những công nghệ có trong trò chơi Madden cũng được áp dụng trong SR. Thành phố Metropolis là nơi diễn ra toàn bộ các màn chơi và bản thân thành phố cũng có rất nhiều khu vực khác nhau cho người chơi tha hồ tham quan hay chiến đấu - các toà nhà chọc trời, những đường tàu điện ngầm khổng lồ, đường phố rộng thênh thang và những khu công nghiệp hiện đại, công nghệ cao. Theo ước tính từ nhà sản xuất, quy mô thành phố Metropolis với gần 128 km vuông hơn 10.000 công trình lớn nhỏ, hứa hẹn sẽ là chiến trường rộng lớn, ác liệt nhất trong game. Nhân vật Siêu Nhân với cơ bắp cuồn cuộn sau chiếc áo choàng đỏ thắm và lướt đi trong không khí với hiệu ứng làm nhoè (motion blur) bốn cạnh khung hình càng tăng thêm phần ấn tượng. Được phần cứng cao cấp hỗ trợ, đồ hoạ của SR được áp dụng đầy đủ các hiệu ứng vật lý mà trên PC rất khó thể hiện đầy đủ, nếu không được bổ sung một card tăng tốc rời. Chẳng hạn, khi Siêu Nhân bị hất văng vào toà nhà sẽ để lại một cái hố to kèm theo gạch đá rơi ra, thậm chí Siêu nhân còn có thể chộp lấy những món vật liệu rơi ra từ các công trình như tường, đoạn thép để phản công. Tính năng này làm ta nhớ đến, trò The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, khả năng tương tác thoải mái với môi trường trong thành phố.

Dường như nhà sản xuất đang rất thận trọng, khi chỉ cung cấp các thông tin ít ỏi về trò chơi SR. Có thể, họ đang cố gắng "ém" trò chơi này lại để tích cực lăng xê cho bộ phim điện ảnh sẽ ra mắt trước, sau đó mới "bồi" thêm game SR để đạt hiệu quả tiếp thị cao nhất. Dù sao, cũng khá may mắn vì với một ít thông tin trên, chúng ta cũng có được cái nhìn khái quát về hình tượng Siêu nhân trong môi trường 3D mới. Hy vọng, "sự trở lại của Siêu Nhân" sẽ không kết thúc chóng vánh như một số đàn em Catwoman, Batman Begins cùng các phiên bản Superman trước.

KIỀU OANH

LỊCH PHÁT HÀNH GAME

THÁNG 02 2006

L.A. Rush

Phát hành: Midway
Phát triển: Midway
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 01/02/2006

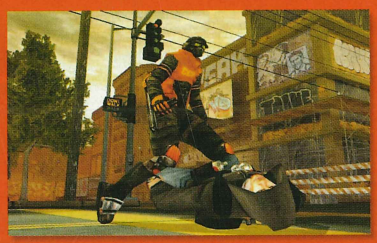
Origin of the Species

Phát hành: Nu Generation
Phát triển: Try Synergy
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 07/02/2006

Specnaz : Project Wolf

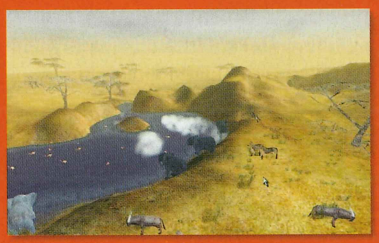
Phát hành: Byte Software
Phát triển: Try Synergy
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 07/02/2006

Marc Ecko's Getting Up



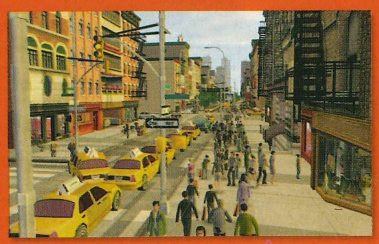
Phát hành: Atari
Phát triển: The Collective
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 14/02/2006

Wildlife Tycoon Venture Africa



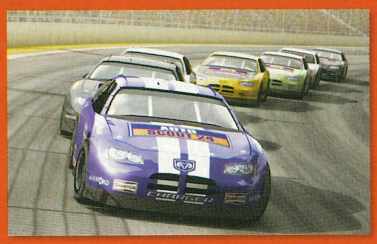
Phát hành: MacPlay
Phát triển: Mumbo Jumbo
Thể loại: Mô phỏng / Xây dựng
Ngày phát hành: Tháng 2/2006

Tycoon City : New York



Phát hành: Atari
Phát triển: Deep Red
Thể loại: Mô phỏng/Xây dựng
Ngày phát hành: 21/02/2006

TOCA Race Driver 3



Phát hành: Codemasters
Phát triển: Codemasters
Thể loại: Mô phỏng/Đua xe
Ngày phát hành: 21/02/2006

Heroes Of Might And Magic V

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Nival Interactive
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 21/02/2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

Nghi thức tế lễ thực sự ấn tượng

Mana chỉ có thể được lấy từ các đài phun như thế này

Vòi phun mana tự nhiên

Sự ra đời của Sacrifice đã đem đến cho thể loại game dàn trận một sức sống mới, cho đến nay, rất hiếm nhà sản xuất nào đủ khả năng thực hiện lại một trò chơi với hình thức tương tự...

Có thể nói, công nghệ đã vô tình tạo nên "bức tường" vững chãi, ngăn cách các thể loại game với nhau. Chúng ta hiếm khi tìm được trò chơi hành động nào được lồng vào yếu tố chiến thuật và ngược lại. Kể từ năm 2000, những trò chơi "lai ghép" nhiều thể loại mới bắt đầu xuất hiện, "xô ngã" bức tường ngăn cách kia và dần tạo nên một xu hướng mới. Chúng ta không thể xác định rõ game nào đã đi tiên phong, nhưng có thể chắc chắn rằng Sacrifice là một trong những game thành công nhất cho xu hướng này và đã thực sự gây tiếng vang ngay trong năm đầu tiên ra mắt, tại hội chợ giải trí E3.

Lời tiên tri...

Khát vọng quyền lực luôn dẫn con người đến những quyết định hết sức sai lầm và đó cũng là điều xảy đến cho Eldred, kẻ trị vì vùng đất Jhera. Chỉ vì một phút nông nổi muốn gạt phăng những đối thủ ra khỏi con đường danh vọng của mình, Eldred đã triệu hồi Marduk, một con quỉ đến từ địa ngục. Với sức mạnh khủng khiếp của bóng tối, Eldred nhanh chóng đạt được mục đích của mình nhưng mọi việc không dừng lại ở đó.

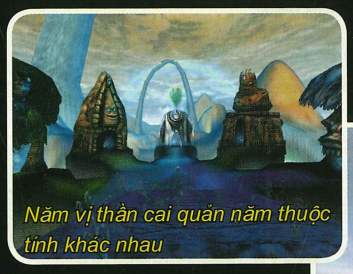
Cơn thèm khát tàn phá của con quỉ trỗi dậy và chỉ trong tíc tắc, Jhera đã trở thành phế tích. Eldred phải trả giá cho tham vọng bằng chính mạng sống của mình cùng quyền lực và địa vị đã dày công xây đắp. Sau khi mất đi phần xác, linh hồn của Eldred lang thang khắp thế giới. Trong cơn tuyệt vọng, khi nhìn thấy Jhera bị dày xéo dưới gót chân của Marduk, Eldred đã cầu cứu đến các vị thần cai quản thế giới như thần công lý Persephone, thần đất James, thần lửa Pyro, thần thông thái Stratos và thần chết Charnel. Các vị thần này tượng trưng cho năm thuộc tính và sức mạnh khác nhau, đều dang tay chào đón Eldred và Eldred được tự do liên kết với bất kì vị thần nào để nhận được những ân sủng độc nhất vô nhị. Cơ hội sửa chữa sai lầm đang đến với Eldred, nhưng thực hiện được điều này không mấy dễ dàng. Bởi theo lời nhà tiên tri, sẽ có một vị thần phản bội các vị thần còn lại để bước lên vị trí độc tôn, hủy diệt cả thế giới. Và như vậy, Eldred sẽ phải một mình đơn độc chống chọi cùng lúc 2 kẻ thù.

Cuộc "cách mạng" trong thể loại RTS

Vì Sacrifice là sự kết hợp các thể loại game với nhau, nên chúng ta thực sự gặp khó khăn trong việc xác định thể loại cụ thể. Về bản chất, Sacrifice thuộc dạng chiến thuật thời gian thực vì bạn điều khiển được các loại quân khác nhau và suy nghĩ chiến thuật hợp lý để triệt hạ căn cứ của đối phương. Mặt khác, game cũng mang tính hành động dồn dập, bởi người chơi phải thoăn thoắt điều khiển nhân vật chính di chuyển, ra lệnh tấn công, phòng thủ, làm bùa phép trong "làn mưa lửa đạn" của đối phương.

Thoạt nghe có vẻ phức tạp, nhưng thực sự các nhiệm vụ trong game có phần đơn giản. Game đơn giản hóa yếu tố chiến thuật một cách rõ nét bằng việc cắt giảm các công trình, nhà cửa không cần thiết. Trong một màn chơi chỉ có hai công trình mà người chơi cần quan tâm: một là những đài phun mana cung cấp năng lượng cho người chơi hóa phép, triệu hồi; hai là đền thờ (Altar). Đền thờ là công trình vô cùng quan trọng vì đó là cầu nối giữa thần linh và pháp sư. Người chơi sẽ bất tử, bất kể khi nào đền thờ còn tồn tại. Nếu chẳng may mất mạng trong một cuộc chiến, linh hồn của pháp sư sẽ tự động quay lại ngôi đền và hồi sinh để

Bản đồ rộng lớn


Năm vị thần cai quản năm thuộc tính khác nhau

Phép thuật đẹp mắt

tiếp tục tham gia chiến đấu. Do vậy việc tìm cách triệt hạ đền thờ của đối phương là mục đích chính của màn chơi.

Nhiệm vụ xem chừng đơn giản nhưng để thực hiện lại không dễ dàng chút nào. Bởi vì bên kia "chiến tuyến" cũng có các pháp sư có khả năng triệu hồi quái vật và cùng chung mục đích tiêu diệt đền thờ của bạn. Và xin nói trước là các pháp sư của đối phương có trí tuệ thuộc loại... "dữ dằn"! Chúng biết cách né đòn rất nhanh, làm phép "như gió" và nếu đối đầu trực tiếp - cơ hội giành chiến thắng của người chơi là rất thấp. Chỉ có hoạch định sẵn kế hoạch tác chiến thì bạn mới có cơ may sống sót. Và để thực hiện, bạn phải trông cậy vào hai thứ: mana và linh hồn. Cách chiếm giữ và sử dụng hai tài nguyên này là điểm mấu chốt để người chơi đi đến thắng lợi. Mana được thu về từ các vòi phun nằm ở những vị trí ngẫu nhiên trên bản đồ, tùy theo người chơi chọn vị thần nào phò trợ thì chỉ được xây và "xài" mana ở các đền thờ của vị thần đó. Để đem mana đi khỏi các đài phun, người chơi phải tạo ra các Manahoar - một dạng sinh vật nhỏ có nhiệm vụ "truyền" mana từ đài phun tới chỗ pháp sư.

Quan trọng hơn mana là linh hồn. Mỗi khi triệu hồi một quái vật, người chơi sẽ tốn một lượng linh hồn nhất định. Vấn đề "găng" ở đây là số lượng linh hồn của hạn có hạn. Để chinh phục các đối thủ khác, bạn phải tìm cách tăng số lượng linh hồn bằng cách giành giật từng chút một từ tay đối phương. Linh hồn chỉ có thể thu được từ các quái vật đã chết, nếu đó là quái vật của đối phương thì bạn không thể sử dụng được ngay mà phải làm phép chuyển đổi (Convert). Những linh hồn xấu số sẽ được đưa về đền thờ của người chơi và thực hiện các nghi lễ hiến tế rất ấn tượng. Hiến tế là cách duy nhất để tiêu diệt đối thủ. Người chơi phải hy sinh một quái vật trong phe mình để làm ô uế ngôi đền của đối phương. Một ngôi đền bị ô uế đồng nghĩa với việc bị hủy diệt và lúc đó pháp sư phục vụ cho ngôi đền đó giống như "cá nằm trên thớt". Tên của trò chơi được đặt là "Vật tế thần" cũng xuất phát từ những hình ảnh đó.

Sự tuyệt vời trong lối chơi của Sacrifice còn được thể hiện ở đầu mỗi nhiệm vụ, bạn có thể đi theo bất kỳ một vị thần phò trợ nào, mỗi vị thần có những phép thuật khác nhau. Nếu thích, bạn có thể làm một "bề tôi" trung thành đi theo phò một vị thần để khám phá những phép thuật độc đáo của vị thần đó. Nhưng, chọn cách làm việc cho nhiều thần cùng lúc cũng không phải là ý tưởng tồi, vì bạn có thể học được nhiều loại phép thuật khác nhau. Theo thời gian, bạn sẽ thu được kinh nghiệm và tự vạch ra cho mình một hướng đi cụ thể. Ví dụ, khi chiến đấu với Phoenix thuộc tính lửa của thần Pyro thì Silverback có khả năng thổi băng tuyết của thần Stratos là lựa chọn số một, tương tự một quái vật chuyên tấn công như Storm Giant chưa chắc đã hữu ích hơn Scarab - nhỏ nhắn nhưng có thể hóa phép cứu thương cho đồng đội... Có một điều lưu ý là do các vị thần đã nghe được lời tiên tri, nên thường xuyên đố kỵ, nghi ngờ và ganh ghét lẫn nhau. Nên khi bạn phục vụ vị thần này sẽ làm mất lòng vị thần kia và nếu liên tục thay đổi, người chơi sẽ nhận được lời cảnh báo có thể bị mất hết ân sủng.

Những trận chiến ác liệt

Sacrifice thu hút người chơi không chỉ bởi những ý tưởng lạ trong lối chơi, mà còn ở những trận giao tranh ác liệt. Trước hết phải đề cập tới phần bản đồ của game: rất rộng lớn với nhiều đồi núi trập trùng, có cả những khe nứt khổng lồ và phải tốn khá nhiều thời gian để tìm được đền thờ của đối phương. Cũng vì sự đồ sộ này mà độ khó của game được nâng lên thêm một bậc, vì người chơi phải tính toán đường đi của đối phương để bố trí quân mai phục, hay bảo vệ cho hợp lý. Chọn vị trí đứng trên bản đồ

Tên game: SACRIFICE
Thể loại: Chiến thuật / Hành động
Phát triển: Shiny Entertainment
Phát hành: Interplay
Ngày phát hành: 05/11/2000
ESRB: Mature
Cấu hình: PII 300 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 8 MB, HDD 620MB, OS: Windows 98/ME/2000/XP, 1CD.

cũng là một nghệ thuật. Thông thường, tôi luôn chọn vị trí trên một ngọn đồi không quá cao để có thể bao quát được toàn cục diện trận chiến và dễ dàng ứng cứu khi cần thiết. Nên nhớ, đừng bao giờ tiến quá gần cuộc chiến đang diễn ra, vì bạn có thể gặp "tai bay vạ gió" bất kỳ lúc nào. Chỉ cần thấy bóng dáng người chơi là máy sẽ đổ quân vào tấn công tới tấp! Chưa hết, càng đi sâu ở những màn cuối, lúc mà bạn đã học đầy đủ các phép thuật "xịn" hay có thể tạo ra những con quái vật khổng lồ "dữ dằn", thì những trận chiến càng lúc càng "dã man" hơn. Lúc đó, toàn bộ các cơ ngón tay và nơ-ron thần kinh người chơi phải "vận động" hết cỡ: vừa di chuyển nhân vật khéo léo khỏi tầm nguy hiểm, vừa quan sát cục diện trận đấu để thay đổi chiến thuật, tìm cơ hội để "dứt điểm" bằng một phép thuật hủy diệt.

Độc đáo trong thiết kế

Nói về đồ họa và âm thanh chúng ta không thể nhận xét một cách đơn thuần được bởi Sacrifice hoàn toàn không giống với các game khác. Sự khác biệt chủ đạo ở đây là phong cách thiết kế. Toàn bộ game toát lên một vẻ huyền bí, mờ ảo do màu sắc của các màn chơi và nhân vật được tạo ra không theo một khuôn mẫu nào. Mỗi nhân vật trong game từ quái vật cho tới các vị thần, giống như thuộc về các chủng tộc hoàn toàn khác nhau, đôi khi trông rất quái dị, vừa lạ mắt lại vừa đáng sợ! Thoạt nhìn, có thể lầm tưởng đây là các quái thú trong trò Serious Sam năm xưa. Ví dụ khuôn mặt của thần chết Charnel giống như được chắp vá từ những mảnh mặt nạ cũ kỹ, hay thần lửa Pyro béo phệ có cái mặt tròn quay và ngọn lửa bốc phừng phực thay cho mái tóc rất ư là "xì tin". Các họa tiết, hoa văn trên mô hình được vẽ tinh xảo và gây ấn tượng mạnh cho người chơi. Chẳng hạn, những

Chiến trường ác liệt

khuôn mặt méo mó đang van nài, lại giống như đang gào thét xung quanh đền thờ, quả thật, khiến người chơi có cảm giác khiếp sợ mỗi khi tiến đến gần.

Phép thuật trong game lại là một sự nổi bật khác của đồ họa. Đặc biệt, khi thực hiện được một phép thuật hủy diệt, hiệu quả nghệ thuật sẽ cho bạn thấy sức công phá của nó. Ví dụ, bạn gọi ra một cơn lốc xoáy, cỏ cây xung quanh sẽ bắt đầu lay động, cuộn xoắn lại thành một vòi rồng khổng lồ. Vòi rồng lướt tới đâu là cây bật gốc, nhà cửa tan tành và bị hất bổng lên không trung đến đó. Hoặc một phép thuật hủy diệt khác là phép động đất của thần James: một vùng rộng lớn bỗng nhiên xuất hiện một vòng tròn ốc tỏa sáng, rồi đột ngột mặt đất rung chuyển, không gian chao đảo, đất đai trồi sụt, lún xuống và kéo theo cả các quái vật và pháp sư nếu chẳng may đang đứng trên đó...

Tôi thích nhất là được nghe giọng nói của các nhân vật, bởi phần âm thanh được dàn dựng quá công phu và nhiều hiệu ứng tinh xảo. Mỗi vị thần có một chất giọng rất đặc trưng, không chỉ cho cá tính mà còn cho cả thuộc tính đang nắm giữ. Thần lửa Pyro có chất giọng to, hừng hực như đang bốc cháy hay thần thông thái Stratos với giọng vang khắp... Nhạc nền trong game và menu được phối nghe rất hay, hoành tráng và trong những cuộc dụng độ thì nhạc chuyển dần sang tiết tấu dồn dập, hối thúc.

Ưu

- Kết hợp nhuần nhuyễn giữa thể loại RTS và Action
- Hiệu ứng phép thuật lẫn thiết kế tạo hình làm cho người chơi hài lòng
- Có giá trị chơi đi chơi lại nhiều lần

Khuyết

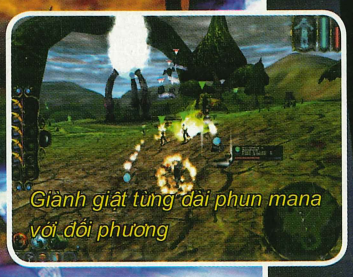
- Chưa có kiểu di chuyển ngang (Straight Left/Right) nên người chơi khó xoay xở trong những cuộc chiến dữ dội
- Các phím tắt mặc định chưa hiệu quả

Kết hợp chung với các âm thanh của phép thuật là tiếng gào rú của quái vật, khiến người chơi có cảm giác kích thích tột độ. Điểm đáng chú ý là Sacrifice hỗ trợ đủ các loại hiệu ứng âm thanh hiện đại khác nhau, từ giả lập âm thanh vòng cho đến những công nghệ đặc biệt như EAX, EAX2 bảo đảm một môi trường âm thanh "tinh khiết" nhất cho người chơi, nếu họ có đủ điều kiện!

Kết luận

Sự ra đời của Sacrifice đã đem đến cho thể loại game dàn trận một sức sống mới, mà cho đến nay, rất hiếm nhà sản xuất nào đủ khả năng thực hiện lại một trò chơi với hình thức tương tự.. Theo người viết, trò chơi Savage: The Battle for Newerth là gần giống nhất nhưng chỉ có thể chơi trực tuyến nên không thể so sánh trực tiếp với Sacrifice được. Không phụ lòng của những người kỳ vọng, vào thời điểm ra mắt, Sacrifice đã liên tiếp đoạt được 45 giải thưởng từ những tạp chí game danh giá nhất trên thế giới như Gamespot, IGN, Computer Gaming World... cũng như danh hiệu "Game chiến thuật hay nhất của năm". Thật sự, người viết không thể giấu được sự thích thú tột độ khi chơi Sacrifice.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com


Giành giật từng dải phun mana với đối phương

Nếu đền thờ bị ô uế, nhân vật chính sẽ chết

Stillife

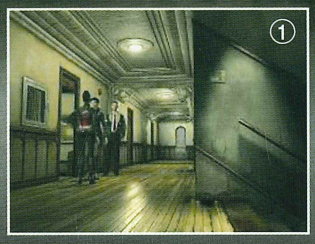
Vén Màn Bí Mật

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB [Kỳ 3]

CHƯƠNG 5: THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS

Miller làm Vic bừng tỉnh khỏi những ký ức của ông nội mình. Dấu vân tay trên chai bia tìm thấy tại nhà Kolar trùng với dấu vân tay tìm được ở hiện trường.

1 Đến Campus khám xét nhà của Kolar, Vic gặp Mia là hàng xóm của Kolar, nhận lấy tấm thẻ ghi địa chỉ nơi cô ta làm việc.



2 Đến Red Lantern nhưng không vào được vì bạn cần phải có thẻ ra vào.

3 Quay về Campus nói chuyện với cảnh sát Tate rồi đi đến căn hộ nằm ở cuối hành lang tìm Mia. Đang nói chuyện chợt Mia có việc đi ra ngoài, nhân cơ hội này đi vào bên trong phòng ngủ của Mia nhặt tấm hình trong quyển album, chú ý mảnh giấy phía dưới tấm hình. Khi Mia trở lại bạn sẽ biết được nơi gặp Steph là cô gái trong tấm hình và cũng là người bị nghi ngờ sẽ là nạn nhân kế tiếp.

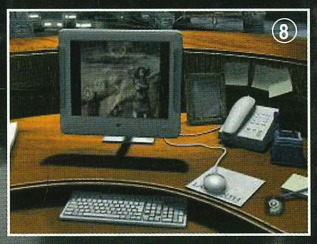
4 Phòng tranh (Richard's gallery): nhờ anh ta mở cửa xưởng vẽ để vào trong, một cảnh tượng thật khủng khiếp; Stephanie đã bị giết.

5 Đi xuống nơi xảy ra án mạng, nhặt được tấm thẻ ra vào Red Lantern của cô gái xấu số và chú ý có bông hồng bằng bạc đang bị kẹt dưới thang máy.

6 Đến gần thi thể nạn nhân nhặt tấm hình rồi đọc dòng chữ phía sau: Mia sẽ là người kế tiếp.

7 Đi lại phía cánh cửa cuốn, Vic sẽ tự động kéo xích rớt xuống, nhặt nó rồi quay vào thang máy đi lên phía trên. Móc dây xích vào cần trục và tuột xuống. Quay lại chỗ thang máy nhặt bông hồng bạc (silver rose).

8 Lúc này Claire và Todd đều đã đến hiện trường. Vic được báo là Kolar đang bị thẩm vấn tại văn phòng. Đi ra ngoài theo lối cửa cuốn vòng ra phía trước phòng tranh , thấy Richard đang an ủi Mia. Nhìn gần vào bàn làm việc của Richard lấy bức ảnh của Vic và chú ý các hình vẽ trên máy tính.



9 Đến văn phòng thẩm vấn Kolar chọt Todd bước vào và ra lệnh trả tự do cho Kolar.

10 Rời khỏi phòng thẩm vấn, đi đến máy cắt giấy làm cho mình một cái thẻ ra vào câu lạc bộ Red Lantern. Đầu tiên cắt tấm hình của Vic và tấm thẻ của Stephanie, rồi kết hợp chúng lại với nhau thành tấm thẻ của Victoria.

11 Bây giờ thì bạn có thể hiên ngang bước vào trong câu lạc bộ được rồi. Có 2 căn phòng bên trong, một phòng đã bị khóa. Bước thẳng vào đại sảnh nhìn gần vào 4 bức tranh để tìm chìa khóa mở cửa căn phòng kia. Lấy mặt nạ bạc và cây đinh bạc trên bức tường gần bể bơi.

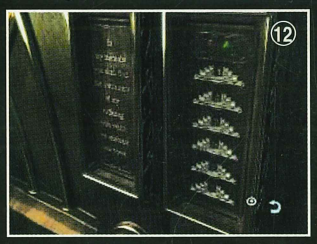
12 Quay lại căn phòng bị khóa, dựa theo những dữ liệu tìm được trên các bức tranh để tìm ra mã số mở cánh cửa. Xem nhé:

In my memoirs – Reminder IV II

You shall find the instrument of my suffering – for better, for worse 3 4 & perfect love 1 6

With which we celebrate our vows – dark wedding I V

Vậy mã để mở cửa là: 423615.



13 Bước vào trong phòng, nhặt nửa trái táo bạc trong đĩa trái cây giữa 4 bức tượng.

14 Quay lại phòng tranh hỏi Mia cách làm cho 4 bức tượng hoạt động, nhận chìa khóa nhà của Mia.

15 Đến nhà Mia ở Campus, vào trong phòng ngủ nhặt nửa trái táo bạc còn lại và lấy tờ ghi chú của

Mia (đọc trong biểu tượng Documents)

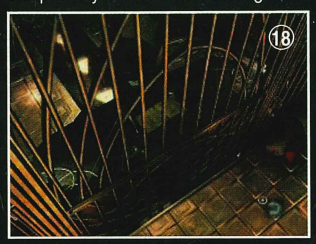
16 Bây giờ quay về Red Lantern để giải các câu đố của 4 bức tượng trong phòng bí mật. Đặt số thứ tự từ trái qua phải cho các bức tượng và làm như hướng dẫn sau:

Stt	Tên bức tượng	Vật dụng
3	Queen of secrets	Mặt nạ
2	Lady temptation	Trái táo
1	Baronesof blood	Bông hồng
4	Mistress of pain	Cây đinh

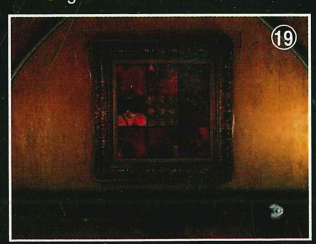
Nếu bạn làm đúng thì dưới sàn sẽ mở ra lối vào một căn phòng khác.

17 Đi xuống vào phòng khách đến bên lò sưởi nhặt một phần của cái chìa khóa (keytip) và một mảnh ghép hình (puzzle piece). Chú ý bức tranh phía trên.

18 Ra khỏi phòng khách đến cánh cửa sắt giữa 2 căn phòng: bạn cần phải lấy cuốn sách bên trong.

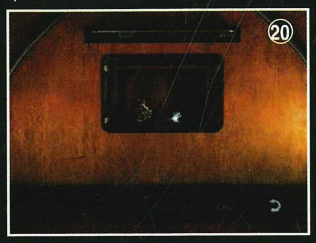


19 Đi tiếp đến phòng ngủ, nhìn gần vào bức tranh trên lò sưởi

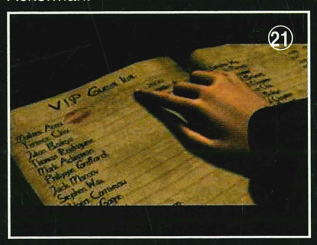


bên cạnh giường, đó chính là bức tranh bạn đã thấy bên phòng khách. Đánh số thứ tự các vị trí trong khung tranh như sau:

20 Bạn phải sắp xếp lại bức tranh bằng cách đẩy các mảnh ghép hình nằm trên các vị trí được đánh số như sau: , 9, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 5, 4, 2, 1, 3, 6, 9, 8, 5, 6, 3, 2, 1, 4, 5 rồi lắp mảnh ghép còn lại vào bức tranh. Ngăn tủ mở ra, bạn lấy được phần còn lại của chìa khóa.



21 Kết hợp 2 nửa chìa khóa lại rồi đi qua phòng khách, tra chìa khóa vào ổ khóa nằm phía bên trái lò sưởi, mở cửa phòng đọc sách. Vic sẽ tìm thấy 2 cái tên có liên quan đến nhau đó là Todd Browning và Mark Ackerman.



CHƯƠNG 6: THE SCREAM

1 Quay về Prague, Stasek thông báo lại có thêm một nạn nhân nữa bị sát hại ở Old Lavatory, nhưng bạn không thể đến đó được vì cầu đã bị hỏng.

2 Chọn nơi đến là Shore, đi dọc theo bờ kè bạn sẽ gặp một chiếc xuồng và dùng nó đi đến Old Lavatory.

3 Old Lavatory: leo lên bánh xe nước để vào trong, nhấp chuột vào tử thi để lấy chiếc nhẫn thứ 4. Gus bị bắn phải chạy vào nơi đặt ống dẫn nước để tránh đạn. Bạn hãy đi xuống cầu thang phía dưới đến chỗ đặt máy bơm: bạn phải tháo nước trong hồ để đi xuống hệ thống cống.

4 Nhìn vào bảng hướng dẫn: dung tích của bình chứa là 5l, dung tích của cái xô là 3l và đèn chỉ bật sáng khi bình chứa 4l. Thực hiện như sau:

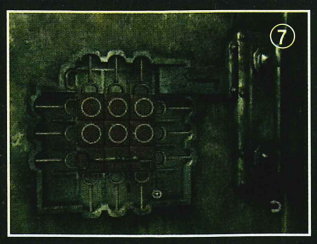
- Vặn van trên để đổ đầy bình chứa 5l, vặn van dưới lấy ra 3l đổ vào xô rồi nhấp chuột vào bồn phía dưới đổ hết dầu trong xô ra. (bình: 2l, xô: 0l)
- Tiếp tục đổ 2l còn lại trong bình vào xô, rồi làm đầy bình chứa 5l. (bình: 5l, xô: 2l)
- Vặn van dưới đổ thêm 1l vào xô nữa vậy bình còn 4l. Đèn bật sáng và nước trong hồ đã bị tháo hết.

5 Đi xuống hồ nước vào trong đường cống, lúc này trên màn hình chỉ hiện ra đầu vào và đầu ra của cống. Điều khiển Gus di chuyển bằng nút điều khiển bên phải dưới màn hình.

- Từ vị trí bắt đầu: đi lên, trái, lên, phải, phải, lên, phải, bỏ qua một ngã rẽ, xuống, phải, xuống, trái, lên, trái. Bạn chứng kiến một cảnh tượng khủng khiếp, nhấp chuột vào đống thi thể bầy nhầy để lấy chiếc nhẫn cuối cùng.
- Quay trở lại vị trí bắt đầu: phải, xuống, phải, lên, trái, lên, trái, bỏ qua một ngã rẽ, xuống, trái, trái, xuống, phải, xuống.
- Đi đến đầu ra của mê cung: phải, bỏ qua một ngã rẽ, lên, trái, lên. Phía cuối đường là một cánh cửa bị khóa bằng ổ khóa đặc biệt.

6 Đầu tiên, bạn phải lắp 6 chiếc nhẫn vào bảng khóa bằng cách xoay cho đúng khớp của mỗi chiếc nhẫn. Cách xoay như trong bảng tra nhẫn.

7 Sau khi lắp nhẫn xong, bạn kéo hoặc đẩy 9 ô trong bảng khóa để di chuyển chìa khóa lên hàng trên cùng.



Nhấp chuột vào thanh kéo để di chuyển các ô:

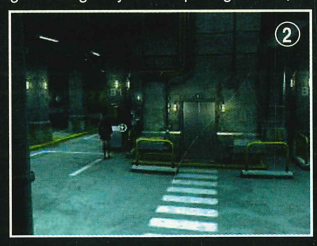
- 3, 5, 7, 7, 6, 3, 11, 10, 10, 9, 6, 1 -> chìa khóa được đẩy lên 1 hàng
- 7, 11, 8, 10, 9, 2, 1, 5, 5, 6, 6, 8, 11, 2, 3, 10, 9, 11, 1, 5, 9, 8, 7 -> chìa khóa được đẩy lên 2 hàng
- 1, 1, 2, 2, 3, 3 -> đẩy chìa khóa vào ổ khóa.

CHƯƠNG 7: DEATH DO US PART

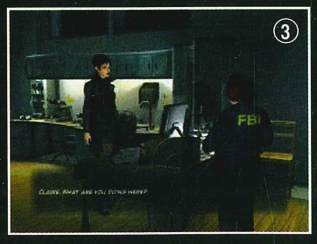
Tại phòng tranh, Vic và Mia đang được Richard giới thiệu những bức tranh của Mark Ackerman, một trong những bức tranh ấy mô tả cái chết của IDA

1 Nói chuyện với Mia rồi ra ngoài bàn làm việc hỏi Richard về Mark. Đi về bên phải màn hình, đi thẳng vào lối đi giữa 2 bức tranh, đọc quyển sách nói về họa sĩ Mark.

2 Quay về văn phòng, nhặt bình chữa lửa (fire extinguisher) trên cột gần thang máy rồi lên phòng làm việc.



3 Nói chuyện với Claire và biết rằng chỉ có Todd mới có quyền



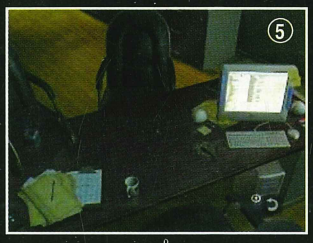
Bảng tra nhẫn					
Nhẫn 1	Nhẫn 2	Nhẫn 3	Nhẫn 4	Nhẫn 5	Nhẫn 6
Nhẫn 3: xoay trái 5 lần		Nhẫn 1: xoay trái 1 lần		Nhẫn 4: xoay phải 5 lần	
Nhẫn 2: xoay phải 3 lần		Nhẫn 6: xoay phải 1 lần		Nhẫn 5: xoay phải 3 lần	

Tên game: Still Life
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Microids
Phát hành: The Adventure Company
Ngày phát hành: 15/04/2005
ESRB: Mature
Cấu hình: PIII 800 MHz hoặc tương đương, RAM 128MB, VGA 32MB, HDD 600MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 2CD.

truy cập các hồ sơ mật, người làm vệ sinh có chìa khóa vào phòng Todd. Chùm chìa khóa đang nằm trên xe chở dụng cụ vệ sinh của anh ta, bạn phải tìm cách cho anh ta đi khỏi nơi đó.

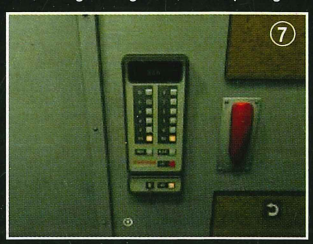
4 Đến máy pha cà phê, lấy khăn giấy (napkins) đậy vào nắp hứng nước rồi ấn nút cho cà phê tràn ra ngoài. Chạy đến báo với người làm vệ sinh, trong khi anh ta đang bận rộn lau chùi, bạn nhặt lấy chùm chìa khóa và cái tua vít (screwdriver).

5 Dùng chìa khóa vào phòng làm việc của Todd, đến bàn làm việc thử truy cập vào máy tính nhưng không được, nhặt bộ ngắt điện (taser) trên tủ bên trái.

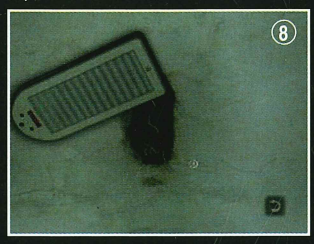


6 Đến xem xét cái tủ an toàn được lắp trên tường, Vic cần dấu tay của Todd để mở tủ. Lấy cái ly trên bàn và đi ra ngoài lấy dấu vân tay như đã trình bày ở chương 3. Dùng dấu vân tay vừa lấy được mở tủ lấy chìa khóa thang máy (security key).

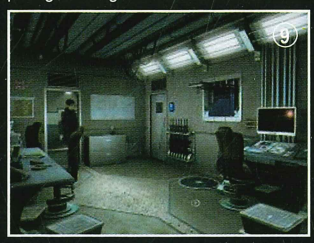
7 Vào bên trong thang máy dùng chìa khóa mở đường đi đến B3. Trước mặt bạn có 2 căn phòng: phòng chứa dữ liệu là phòng có cánh cửa màu trắng nhưng đã bị khóa, phòng có cửa kính là phòng điều khiển rô bốt.



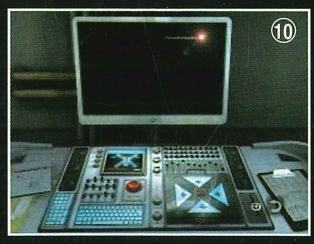
8 Nhìn gần vào miếng kim loại bên phải cánh cửa kính, dùng tua vít mở miếng chắn ra rồi dùng bộ ngắt điện làm cửa mở ra.



9 Bước vào phòng điều khiển, dùng tua vít mở miếng thông hơi giữa 2 căn phòng ra và ngồi vào bàn điều khiển.

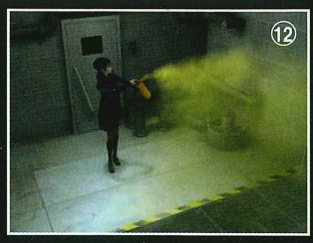


10 Nhặt tập hướng dẫn (Lombartech remove bomb disposal unit manual) trên bàn, bạn hãy đọc nó trong documents rồi thực hành: nhấn nút Release để khởi động rô bốt, nhấn tiếp vào nút tròn có 4 chấm đỏ trên đầu để định vị phòng dữ liệu rồi nhấn nút laser để điều khiển rô bốt.



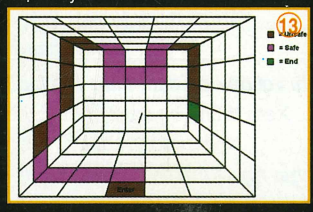
11 Lúc này bạn sẽ điều khiển rô bốt bò lên cánh cửa phá vỡ hộp cài đặt mã số để mở cửa. Việc điều khiển thông qua biểu tượng nằm phía dưới màn hình bên phải. Tiếp tục điều khiển rô bốt đi xuống dưới màn hình... á á, căn phòng này được quét bằng tia laser.

12 Đến lúc này bạn phải đi qua phòng dữ liệu và dùng bình chữa lửa xịt khắp phòng làm các tia laser hiện lên rồi quay về điều khiển rô bốt đi vào phá cái hộp

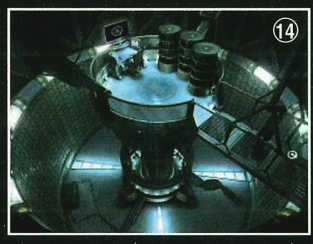


điều khiển tia laser.

13 Bạn phải chờ đến khi tia laser đi về 2 phía mới cho rô bốt bò vào giữa và chỉ nên đi theo từng ô gạch thôi. Dưới đây là hình ảnh của căn phòng, các ô được tô màu là đường đi của rô bốt, tuy nhiên phải chú ý những ô có màu nâu vì đó là những ô mà tia laser sẽ quét ngang nhưng bạn phải đi qua. Cẩn thận đấy!



14 Bây giờ có thể đi vào để truy cập những thông tin mật được rồi. Đột nhiên Todd xuất hiện thu lại tất cả tài liệu, nhưng Vic phát hiện được ông nội của mình đã sao chép một bản tài liệu riêng.



15 Quay về nhà (Pat's house), lên tầng 2 đi vào phòng cuối hành lang xem xét bức tranh treo phía trên máy tính. Trong thanh đồ dùng (inventory) bạn xoay bức tranh và ấn vào biểu tượng con mắt, phát hiện phía sau bức tranh có một chỗ đùn lên đáng nghi ngờ.

16 Xuống dưới nhà, đi vào căn phòng kế bên nhà bếp, đến lấy con dao (exacto knife) trong hộp đựng dụng cụ gần bên hồ nước. Dùng nó để lấy tập tài liệu trong bức tranh (excerpt of Gus' note). Ra khỏi phòng, bạn nhận được điện thoại báo Kolar

nghe tiếng thét của Mia trong căn hộ của cô ta.

17 Đi đến chỗ ở của Mia và Vic lại đụng độ với tên sát nhân. Cô ta bị trúng thuốc mê của hắn. Tỉnh dậy thấy Kolar đã bị giết và Mia thì mất tích, bạn hãy nhặt khẩu súng của Mia làm rớt.

18 Quay lại phòng tranh của Richard, xem lại tất cả các bức tranh để tìm ra nơi Mia sẽ bị giết. Bạn phải rà chuột trên các bức tranh tìm ra điểm khác thường để lấy thông tin cụ thể hơn.

19 Sau khi thu thập dữ liệu trên tranh xong bạn đi ra bàn làm việc của Richard, nhấp chuột vào máy tính chọn 3 địa điểm: brige + Chicago + Prague rồi nhấn vào biểu tượng tìm kiếm. Máy tính sẽ đưa ra địa điểm cần đến là cầu Tominova. Đi đến Tominova xem ngăn chặn tên sát nhân.

20 Đoạn kết: Sau phần giới thiệu sẽ là một đoạn nói chuyện giữa Vic và Claire, cuộc tìm kiếm xác của tên sát nhân vẫn chưa có một kết quả nào. Bạn thử đoán xem tên hung thủ là ai nhé!

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

CheatCode

Quake 4

Lúc chơi, nhấn tổ hợp phím ~ Ctrl Alt để mở màn hình console và nhập những đoạn mã bên dưới:

Mã cheat	Công dụng
GOD	Bất tử
give ammo	Lấy đạn dược
give all weapons	Lấy tất cả vũ khí
give all	Lấy tất cả vũ khí với đầy đủ đạn, máu và giáp
gfxinfo	Xem thông tin card màn hình
pm_jumpheight #	Nhảy cao (1: bật, 0: tắt)
pm_thirdperson #	Chuyển góc nhìn người thứ ba (1: bật, 0: tắt)
killmonsters	Tiêu diệt hết các quái vật và NPCs
notarget	Bật/Tắt tính năng tàng hình
noclip	Bật/Tắt tính năng bay và di chuyển xuyên tường
com_allowconsole 1	Cho phép mở và đóng bản console với dấu "~"
avidemo	Lưu màn chơi thành đoạn phim dạng AVI
g_showplayershadow #	Bật/Tắt bóng nhân vật (1: bật, 0: tắt)
kill	Tự sát
spawn char_marine_tech_armed	Xuất hiện "kỹ sư" vừa hỗ trợ chiến đấu vừa bơm giáp cho bạn
spawn char_marine_medic	Xuất hiện "bác sĩ" bơm máu cho bạn
spawn char_marine	Xuất hiện một đồng đội giúp bạn chiến đấu
give weapon_dmg	Lấy súng năng lượng
give weapon_railgun	Lấy súng tia
give weapon_lightninggun	Lấy súng điện
give weapon_grenadelauncher	Lấy súng phóng lựu
give weapon_nailgun	Lấy súng bắn đinh
give weapon_rocketlauncher	Lấy súng bắn hỏa tiễn
give weapon_hyperblaster	Lấy súng máy plasma
give weapon_shotgun	Lấy súng Shotgun
give weapon_machinegun	Lấy súng máy
give weapons	Lấy tất cả vũ khí nhưng không có đạn
give item_health_mega	Cộng thêm 100 máu
give armor	Tối đa giáp
give health	Tối đa máu
quit	Thoát game
screenshot X Y	Thay đổi độ phân giải của màn hình (vd: 800x600 thành 1024x768)
pm_runbob #	Gây ra tiếng ồn khi chạy (1: bật, 0: tắt).
pm_walkbob #	Gây ra tiếng ồn khi đi bộ (1: bật, 0: tắt).
give quad	Tăng gấp 4 sức tàn phá của vũ khí
timescale 15	Tăng/giảm tốc độ của game
timescale 1	Trả lại tốc độ game bình thường.
clear	Xóa sạch các mã mà bạn đã sử dụng.
saveGame	Lưu game
screenshotJpeg	Chụp màn hình khi chơi bằng file Jpeg
undying	Máu chỉ còn lại 1 đơn vị và giáp bằng 0, nhưng bạn không thể chết

"Triệu hồi" quái vật.

Mã	Kết quả
spawn monster_scientist	Xuất hiện robot Strogg"Doctor"
spawn monster_network_guardian	Xuất hiện quái vật Network Boss (Lớn)
spawn monster_iron_maiden	Xuất hiện quái vật Iron-Maiden
spawn monster_harvester_combat	Xuất hiện những con nhện máy to lớn
spawn monster_gladiator	Xuất hiện những quái vật có mang khiên
spawn monster_fatty	Xuất hiện quái vật Fatty trùm (Bự và bất tử)
spawn monster_bossbuddy	Xuất hiện Mech trùm (nhỏ)
spawn char_kane_strogg	Xuất hiện Kane Strogg

Mở bất cứ màn chơi nào trong game

Mã	Kết quả
airdefense1	Màn Air Defense Base
airdefense2	Màn Air Defense Trenches
building_b	Màn Perimeter Defense Station
core1	Màn Nexus Core
core2	Màn The Nexus
convoy1	Màn Canyon
convoy2	Màn Aqueducts
convoy2b	Màn Aqueducts Annex
dispersal	Màn Dispersal Facility
hangar1	Màn Hangar Perimeter
hangar2	Màn Interior Hangar
hub1	Màn Nexus Hub Tunnels
hub2	Màn Nexus Hub
mcc_1	Màn Operation: Advantage
mcc_2	Màn Operation: Last Hope
mcc_landing	Màn MCC Landing Site
medlabs	Màn Strogg Medical Facilities
putra	Màn Putrification Center
recomp	Màn Recomposition Center
tram1	Màn Tram Hub Station
tram1b	Màn Tram Rail
walker	Xem cấu trúc khu vực bạn đang đứng

XUÂN TÙNG

HỎI ĐÁP

Vui lòng cho biết hiện nay phần mềm giả lập máy PS dành cho PC nào "dễ chịu" nhất? một số chương trình giả lập gây tình trạng "đá văng" máy tính, hay đòi hỏi thiết lập đủ thứ như video, sound và đặc biệt là phần Memory Card... (chơi trò Final Fantasy 9). Nếu có, BTT vui lòng chỉ giúp website hoặc nơi download các chương trình này. *(Trần Hoàn Vũ tlndqtddh02@yahoo.com); (callofdutyex@yahoo.com); (Trung Quốc valmar.wing@gmail.com)*

Hiện nay có rất nhiều chương trình giả lập máy PS dành cho PC, vì thế chúng tôi chọn ra một số chương trình được coi là "dễ chịu" nhất để các bạn tham khảo. Tuy nhiên, các chương trình này vẫn đang được hoàn thiện và có thể không chơi được một số trò nhất định.

1. PCSX2: *http://www.pcsx2.net/*, địa chỉ tải về là: *http://www.pcsx2.net/download/0.8release/pcsx2-0.8.1.7z*

2. NeutrinoSX2: *[http://www.emulator-zone.com/doc.php/ps2/neutrinosx2.html]*, địa chỉ tải về là: *http://www.emulator-zone.com/download.php/emulators/ps2/NeutrinoSX2/nsx2-0.08.1-win32.zip*.

3. PS2emu: *http://www.emulator-zone.com/doc.php/ps2/ps2emu.html*, địa chỉ tải về là: *http://www.emulator-zone.com/download.php/emulators/ps2/ps2emu/PS2EMU_-_Alpha_01.zip*.

Hiện nay các chương trình giả lập PS2 này vẫn chưa được ổn định lắm và hầu hết các chương trình giả lập đều bắt buộc người sử dụng phải khai báo chính xác cấu hình phần cứng PC của mình, vì thế một số trò chơi không thể chơi tốt được và thường gặp khó khăn trong vấn đề thiết lập cấu hình. Để khắc phục điều này bạn nên đọc kỹ phần hướng dẫn sử dụng đi kèm phần mềm hay vào website của các phần mềm này để được hỗ trợ kỹ thuật, cập nhật các bản bổ sung...

Máy của tôi có cấu hình: P4 2,26 GHz, card đồ họa Gigabyte- Geforce 5500 256MB, RAM 512MB. Khi tôi chơi Far Cry thì màn hình hiển thị không đầy đủ, đa số là màu trắng, thỉnh thoảng mới thấy được hình cây cối hay nhà cửa, cho dù tôi đã thử các độ phân giải khác nhau? Tôi phải làm sao để khắc phục sự cố này? *(Phạm Tăng yaourtvnn@yahoo.com)*

Máy tính có cấu hình: P4 630 (3GHz), mainboard Giga 81915PL, Vga Asus N6200GE/TD, RAM 512MB. Khi chơi game Far Cry ở độ phân giải cao thấy nhiều mảng đen ở khu vực có cỏ, nhưng khi tới gần cỏ xung quanh mới hiện ra, lúc đầu em cứ tưởng máy yếu nên không chơi ở độ phân giải cao được, nên đã chuyển sang độ phân giải trung bình và thấp thì thấy kết quả vẫn vậy, vẫn xuất hiện nhiều mảng đen trên cỏ. Đề nghị quý báo chỉ cách khắc phục *(Công Minh pretty_boy_46@yahoo.com).*

Trước đây máy tính của tôi dùng Win 98 chơi được 2 game "Medal of Honour: Allied Assault" và "Resident Evil 3: Nemesis" rất "ngon lành". Khi chuyển sang dùng WinXP 2 game trên không thể chơi được nữa. "Medal of Honour" hiện thông báo lỗi "Could not load OpenGl", "Resident Evil 3: Nemesis" hiện lên menu đàng hoàng nhưng khi nhấn play lại chơi không được (bị văng ra màn hình desktop). Cấu hình máy: Pentium III-735MHz, RAM 256MB, WinXP service pack 2. *(Trí Vương vuong_dotri@yahoo.com)*

Nói chung, vấn đề gặp sự cố văng ra khỏi game có thể do rất nhiều nguyên nhân. Tuy nhiên chúng ta có thể dễ dàng nhận ra một số lỗi mà người chơi thường gặp. Vì thế bạn có thể tìm cách khắc phục theo các bước sau:

Trước tiên bạn cần đọc kỹ tập tin "Readme", thường nằm trên đĩa CD của game, để chắc chắn cấu hình máy tính của bạn đáp ứng được yêu cầu tối thiểu của trò chơi, nếu cấu hình máy của bạn yếu hơn mà có tình chơi thì thường gặp tình trạng máy bị tê liệt, bị khựng, đứng hình thậm chí bị văng khỏi trò chơi.

Nếu cấu hình thỏa yêu cầu, sau khi cài đặt game, bạn nên chắc chắn là đã thực hiện đầy đủ các bước cần thiết mà trò chơi yêu cầu như:

Cài đặt DirectX (phiên bản mới nhất hiện nay là 9c, nếu chưa có bạn có thể tải về tại: *http://www.microsoft.com/windows/directx/downloads/default.asp*)

Cài trình điều khiển (driver) mới nhất của card đồ họa, đối với các card đồ họa của hãng Nvidia bạn có thể tải driver mới nhất tại: *http://www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp*; card đồ họa của hãng ATI tải driver mới tại: *http://www.ati.com*, trường hợp nếu game có sẵn các driver card đồ họa kèm theo trò chơi thì chúng ta ưu tiên sử dụng các driver đó trước. Nếu vẫn không hết lỗi thì hãy tải và cài các driver mới.

Nếu là game không có bản quyền khi bạn cố bẻ khoá để chơi được, có thể các file được cung cấp không rõ nguồn gốc làm hỏng trò chơi của bạn.

Một số trò chơi chỉ hỗ trợ, tương thích với 1 số card đồ hoạ nhất định vì thế có thể gặp sự cố nếu card đồ hoạ của bạn không được hỗ trợ, lúc này bạn cần vào website chính thức của trò chơi để tải các tập tin sửa lỗi (patch). Trang web chính thức của các trò chơi thường được ghi ở phía cuối tập tin "readme" hoặc nằm trong thư mục của game tại "Start/Programs/tên trò chơi". Ngoài ra, bạn có thể cải thiện tình trạng di chuyển chậm trong lúc chơi game do máy yếu hơn cấu hình đòi hỏi của game bằng phần mềm Speed Gear, tải về từ: *http://www.softcows.com/speed/*. Phần mềm tăng, giảm tốc độ xử lý này, cho phép cải thiện phần nào tốc độ chơi game nhưng bạn nên tăng chỉ số từ từ và dừng lại ở mức vừa đủ.

Trên báo Thế Giới Game số 23, 10/2005 có giới thiệu về máy CMS GameStation 7230. Vui lòng cho biết trang web của nhà phân phối hệ thống này và thông tin của nó? *Nguyễn Luân mr_lonely713@yahoo.com*

Hệ thống máy tính CMS GameStation 7230 được thiết kế chuyên cho game thủ do công ty CMS thực hiện. Thông tin chi tiết về sản phẩm, bạn có thể tham khảo tại *http://www.cms.com.vn/vie/products/productinfo/?id=13*. Nhìn chung mỗi hãng máy tính đều cho ra đời những sản phẩm chuyên phục vụ một số đối tượng khách hàng tiêu biểu như: người chuyên làm việc văn phòng, các nhà thiết kế chuyên nghiệp, các game thủ... Tùy theo từng nhóm đối tượng mà các máy này có những thế mạnh khác nhau và được thiết kế tối ưu hóa cho từng nhóm đối tượng đó.

Vui lòng chỉ giùm mã số (gồm 4 số) của cuốn sách trong thư viện của game Alone in the Dark 4, cám ơn rất nhiều. *(Minh Vũ vuminh88_an@yahoo.com)*

Theo thông tin mà bạn cung cấp chúng tôi tin rằng 4 số mà bạn cần là: 3926 và nó được sắp xếp theo thứ tự sau:

3 9

2 6

Nếu dùng các số này vẫn không thể mở được cửa thì vui lòng liên lạc lại với chúng tôi và bạn hãy cung cấp thêm thông tin để chúng tôi có thể tìm đúng mật mã mà bạn cần.

Chuột laser - vũ khí đáng giá

Chuột chơi game laser đã trở nên thân thuộc với những tay súng oai hùng trên chiến trường đấu súng (FPS-first person shooter). Ba "khẩu súng" vừa được trình làng năm 2005 gồm Genius Ergo 525, Microsoft 6000 và Razer Copperhead đáng giá mà lại rất vừa "tầm ngắm".

Chuột laser nhanh, nhạy

Cơ chế chung của chuột quang và laser là chụp ảnh liên tục bề mặt lót chuột và phân tích hình ảnh để tính ra tọa độ con trỏ. Vì thế, bộ cảm biến chụp ảnh càng "rõ" thì tọa độ tính được càng chính xác. Nếu chuột quang dùng đèn LED để chiếu thì chuột laser dùng tia laser để quét nên bề mặt được ghi nhận chi tiết cả độ lồi lõm. Bên cạnh yếu tố chất lượng thấu kính, bộ cảm biến cũng cần phải nhanh, nhạy thì kết quả tọa độ mới chính xác.

Chỉ số quan trọng nhất của chuột laser là độ phân giải (ĐPG) (resolution): "dpi"(dot per inch) hoặc "cpi" (counts per inch). Chuột laser hiện có độ phân giải từ 400 đến 2.000 dpi. Dpi hay cpi càng cao thì số lần đo mẫu càng nhiều và tính toán tọa độ càng chính xác. ĐPG của chuột càng lớn thì tốc độ di chuyển con trỏ càng cao nhưng cũng nhạy với từng cử động nhỏ của cổ tay. Vì thế, trong lúc ngắm bắn tỉa, bạn chỉ cần sơ ý rung tay là hồng tâm lệch khỏi mục tiêu ngay lập tức.

Như vậy, ĐPG lớn giúp chuột phản ứng nhanh, nhạy, chính xác hơn nhưng cũng khó điều khiển hơn. Lưu ý tăng tốc chuột dựa vào cpi hiệu quả và chính xác hơn cách bỏ qua pixel trên trình điều khiển chuột của Windows.

Khả năng truyền tín hiệu (polling rate) của cổng USB cũng ảnh hưởng tới độ mượt mà của đường chạy con trỏ chuột. Chẳng hạn, cổng USB chỉ truyền được 125 kết quả/giây vào game mà chuột tính được 500 kết quả/giây cũng bằng thừa và con trỏ sẽ di chuyển không mượt như mong muốn. Khi tăng polling rate của cổng USB, con trỏ chuột chạy mượt hơn, cho phép điều khiển chuột dễ dàng và chính xác hơn nhưng cũng có thể khiến máy tính chạy không ổn định.

Những yếu tố trên chính là sự khác biệt giữa 3 con chuột laser Genius Ergo 525, Microsoft 6000, Razer Copperhead sau đây.

Tính năng On-the-fly chỉnh độ nhạy của chuột Razer Copperhead ngay trong game.

Razer Copperhead

Bản đại trà của Copperhead bán cùng giá (khoảng 80USD) và có ba màu khác nhau: đỏ (Anarchy Red), xanh lục (Chaos Green), xanh dương (Tempest Blue). Ngoài ra Razer còn sản xuất số lượng hạn chế bản Limited Edition xanh dương với đầy đủ tính năng như bản đại trà, từng dùng làm sản phẩm tài trợ chính thức tại World Cyber Games (WCG) 2005 với mức giá khuyến mãi 60 USD (tại Singapore) nhưng khó ai mua được.

"Rắn hổ mang" (copperhead) của Razer, nặng khoảng 108g, dùng bộ cảm biến mạnh nhất là CMOS 30x30 pixel với khả năng chụp 7.000 hình/giây, độ phân giải 2.000 dpi - do Agilent Technologies và Logitech hợp tác phát triển.

Copperhead có thiết kế đối xứng, phù hợp cho mọi game thủ dù họ thuận tay trái hay phải. Khác với "kẻ tiền nhiệm" DiamondBack 1.600 dpi, Copperhead có "lưng" cao và cong hơn một chút. Đáy dài nhỏ, hông bè ra với độ bám cao đã giúp Copperhead xoay chuyển rất dễ dàng. Chuột có 7 nút, đều lập trình được (gán phím hay macro-tổ hợp phím) nhưng macro chỉ kết hợp tối đa 5 phím.

Hai nút chuột trái và phải được thiết kế rộng rãi, êm ái như 2 chiếc "ghế salon" cho ngón trỏ và giữa của game thủ. Nút xoay chuột giữa được thiết kế khá đặc biệt: độ bám cao, có đèn màu (tùy loại Copperhead) và cho phép người chơi xoay từng khắc (điều hiếm thấy ở chuột máy tính). Đai nhựa có độ bám cao xung quanh hông chuột cho phép ngón cái, ngón đeo nhẫn, ngón út bám vào nghỉ ngơi và sẵn sàng tác chiến với 4 nút bên hông chuột. Chuột hỗ trợ cả USB 1.1 lẫn 2.0 và chạy trên Windows 9X/2000/XP/64XP.

Khi người dùng gắn chuột vào máy và chưa cài trình điều khiển (driver), Coppperhead được nhà sản xuất thiết lập mặc định ở độ phân giải 2.000 dpi, polling rate 1.000 Hz và gán hai phím phụ bên hông phải của chuột dùng để tăng, giảm ĐPG (400, 800, 1.600, 2.000 dpi). Copperhead có 19 mức chỉnh độ nhạy(mouse sensitivity) và chỉnh được trong khi đang chơi(xem hình). Cột hiển thị độ nhạy hiện lên khá rõ trong game ở góc phải bên dưới màn hình. Người dùng cũng có thể tùy chọn 3 mức polling rate: 125Hz, 500Hz, 1.000Hz.

Công nghệ Always-On của Razer luôn để bộ cảm biến của chuột trong tư thế "sẵn sàng chiến đấu", chứ không tự động chuyển sang trạng thái nghỉ như nhiều chuột khác. Copperhead có sẵn 32Kb bộ nhớ tích hợp, cho phép lưu trữ 5 profile (kiểu dàn xếp nút bấm và macro) nên bạn có thể gắn chuột vào máy tính bất kỳ và mở được ngay profile đã quen.

Trong thử nghiệm với CounterStrike: Source - dòng game FPS đòi hỏi người chơi phải luôn chạy nhảy và rê súng qua lại nhiều lần, với Copperhead đạt 2.000 dpi (ĐPG cao nhất), mức polling rate 1.000 Hz cho thấy con trỏ chuột lướt nhanh, mượt và rất chính xác trong những pha headshot (lợi thế hàng đầu mà game thủ chơi FPS mong muốn). Razer Copperhead còn đặc biệt hơn chuột khác ở đầu tiếp xúc USB mạ vàng và đầu nhựa bảo vệ cáp ở đầu chuột. "Rắn hổ mang" quả không hổ danh khi xuất hiện chính thức tại World Cyber Games 2005!

Microsoft 6000

Các "khẩu súng" của Microsoft cũng được khá nhiều game thủ FPS ưa chuộng và được khá nhiều tuyển thủ tại vòng chung kết WCG 2005 vừa qua tại

Singapore sử dụng. Microsoft Laser Mouse 6000 là chuột chơi game toàn thân xám lông chuột, bóng bẩy cùng màu đen, bạc và phù hợp cho cả người thuận cầm chuột tay phải lẫn tay trái với lối thiết kế đối xứng 5 nút.

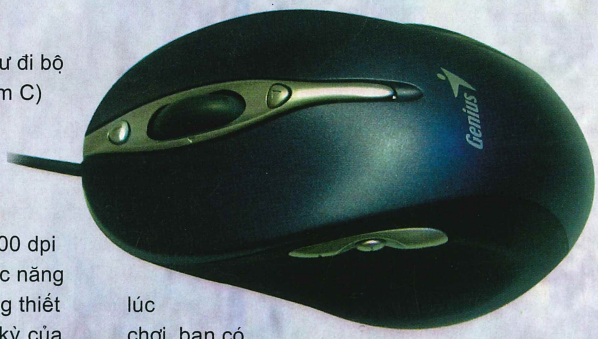
Laser Mouse 6000, nặng khoảng 103g, dùng bộ cảm biến laser đầu tiên mà Agilent Technologies phát triển (đang dùng trong chuột Logitech MX1000, MX610). Với giá 50 USD, con chuột này cũng có ĐPG "hiền lành": 800 dpi và rất vừa tay. Thử nghiệm với cây súng tỉa của đội chống khủng bố trong CounterStrike:Source, tốc độ rê con trỏ của Microsoft 6000 kém hơn chuột Razer Copperhead và Genius Ergo 525. Nhưng trong SWAT 4 (ver 1.1) - thuộc dòng game FPS đòi hỏi độ chính xác cao, có độ rung giật súng lớn và tốc độ tụ hồng tâm cực kỳ chậm, Microsoft Laser Mouse 6000 tỏ ra không thua kém các chuột còn lại.

Chuột Laser Mouse 6000 đi kèm trình điều khiển Microsoft Intellipoint 5.4 có công cụ Keystroke cho phép lập trình 5 nút trên chuột để gọi một phím chuẩn (standard key) hoặc tổ hợp phím kết hợp phím chuẩn với phím bổ trợ (Alt, Control, Shift). Tuy nhiên, Keystroke lại không cho ấn định khoảng thời gian giữ phím nên không thể lập trình được những động tác phức tạp như đi bộ (phím Shift), quì gối (nhấn giữ phím C) trong lúc nhắm bắn (phím Z).

Tính năng Precision Booster (tăng độ chính xác) cho phép gán vào nút bất kỳ để người dùng chuyển đổi nhanh từ ĐPG 800 dpi xuống thấp hơn và ngược lại. Chức năng Game Toggle cho phép người dùng thiết lập hai trạng thái cho một nút bất kỳ của chuột nhưng cách thiết lập phím chưa thực sự thân thiện vì không hiển thị thông tin tổ hợp phím trong lúc gán; nên bạn phải mở trò chơi và thử. Nhưng dù sao Laser Mouse 6000 cũng đã gánh vác bớt một phần việc cho bàn tay nhấn phím và cho phép game thủ chủ động hơn.

Genius Gaming Mouse Ergo 525 (G525)

G525 có 4 mức phân giải là 400, 800, 1.600, 2.000 dpi. Đế G525 khá to, tạo một bàn trượt vững chãi khi lướt trên mouse pad; phù hợp với các tay súng chuyên ngắm bắn. Tuy to nhưng chuột có trọng lượng khá vừa tay: khoảng 111g. Điểm nổi bật là bên hông trái chuột có nút tròn chuyển đổi ĐPG. Mỗi khi chỉnh ĐPG, bảng thông báo màu tím sẽ xuất hiện ở góc phải bên dưới màn hình để báo mức dpi; nhưng trong game hay ứng dụng chiếm toàn màn hình, bảng thông báo chỉ chớp trong nháy mắt nên bạn hơi khó nhận biết mức dpi vừa chỉnh. G525 cũng có tùy chọn Keystroke như Microsoft 6000 nên trong



lúc chơi, bạn có thể tạm thoát ra Windows, chỉnh lại nút và trở lại trò chơi với nhiều chiêu mới gây bất ngờ cho đối thủ.

Thử nghiệm trên Call of Duty 1, khi chỉnh lên 2.000 dpi, chiến binh do bạn điều khiển lướt như bay với những cú xoay người như chớp giật. Khi chuyển sang CounterStrike:Source và Call of Duty 2, tốc độ rê súng và xoay sở tuy nhanh tương đương nhưng đường chạy của con trỏ chuột lại không mượt bằng Razer Copperhead. Dù sao đi nữa những tính năng trên của G525 đều vượt trội hơn Microsoft 6000: bạn hoàn toàn có thể thực hiện những phát headshot trong cảm giác khá thoải mái. Với giá 30 USD (VAT), G525 đáng "đồng tiền bát gạo" với những gì đã thể hiện.

Trừ Genius, hai dòng chuột Razer và Microsoft chưa có nhà phân phối chính thức tại Việt Nam song bạn có thể tìm mua tại các cửa hàng máy tính chuyên về thiết bị game tại Hà Nội và TP.HCM.

PHI QUÂN

www.tomshardware.com
Tài liệu của Razer, Microsoft và Genius
Liên hệ: Genius: Silicom.

BEPRO
Phong cách chuyên nghiệp tạo nên sự khác biệt
iPod
PSP - PLAYSTATION PORTABLE
Mượt mà về hình ảnh với độ phân giải màn hình hơn 16triệu màu
Chất lượng hình ảnh tuyệt hảo nhất vào thời điểm này cho một máy games di động
- Với thiết kế sang trọng , chuyên nghiệp
- Trang nhã với phím bấm phổ thông và cực kì khoa học
- Đóm dáng với phụ kiện tai nghe ,dây đeo ,túi đựng làm nổi lên một tông trắng đen độc đáo
Xứng đáng với danh hiệu thiết bị thời trang công nghệ dành cho giới trẻ
XBOX LIVE PLAY
Xbox 360 Launch Games
ENHANCE YOUR ENTERTAINMENT - XBOX360
Với sự hỗ trợ tối đa từ Microsoft , Xbox 360 đã trở thành consoles thế hệ mới đầu tiên xuất hiện trong thế giới Video Game... đánh dấu một kỉ nguyên đầy hứa hẹn cho thị trường games consoles thế giới .Cấu hình cực mạnh với khả năng tùy biến và kết nối kinh hoàng , với chiến lược kô bỏ qua thị trường game online Microsoft đã tích hợp tối đa tính cơ động và khả năng kết nối nhiều thiết bị vào đứa con tinh thần 360.
Mạnh nhất trong lịch sử các loại consoles , chip IBM lõi đơn với 168 triệu transistor cực mạnh cực khỏe khả năng đồ hoạ đẳng kinh ngạc
PS2 - XBOX - NDS - GAMEBOY MICRO AND MORE
Công ty thương mại dịch vụ văn phòng Đức Việt
Địa chỉ : 88 Ngô Thì Nhậm Điện Thoại : 04.9763466
Nano Shop số 90 Đường 2 - 9 Phường 1
Thị xã Vĩnh Long - Tỉnh Vĩnh Long
Điện Thoại : 070.824382

WOLF CLAW 2 VUỐT SÓI

Trò chơi máy tính càng phổ biến thì thiết bị ngoại vi dành cho game càng được quan tâm hơn từ cả phía người dùng và nhà sản xuất. Thuở ban đầu chỉ cần đơn giản đủ phím và chạy, nhưng nay bàn phím chơi game còn cần sự độc đáo về kiểu dáng, tính năng. Đơn cử như bàn phím mang tên Wolf Claw 2 - vuốt sói.

Wolf Claw 2

"Cha sinh" của Wolf Claw 2 là PD Scientific (Singapore), công ty chuyên sản xuất bàn phím chơi game từng nổi danh qua phiên bản Wolf Claw đầu tiên. Hai phiên bản này có gì đặc biệt mà nhà sản xuất rất tự tin đặt tên "Bàn phím game bắn súng FPS" (first-person shooter gaming keyboard) Wolf Claw?

Cũng như phiên bản trước, Wolf Claw 2 có kích thước 20,75x7,5x1,25 cm, "khoác" bộ cánh màu xám đen, kiểu dáng khá độc đáo với dạng hình oval biến thể và tách biệt hai cụm phím chuyên dụng. Cụm phím diện tích lớn nhất có tổng cộng 85 phím cơ bản, được sắp xếp gọn gàng, hợp lý trong khuôn hình chữ nhật và có 8 phím "nóng" truy cập Internet đặt ngay phía trên; giúp bạn hoàn thành các công việc thường ngày như đánh văn bản, duyệt web...

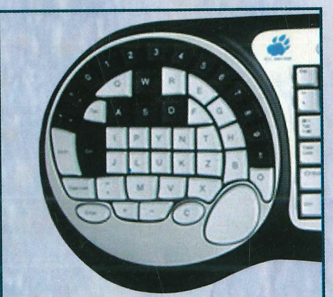
Cụm phím chiếm diện tích nhỏ hơn được đặt ở phía trái và chính nó đem lại cho cả hai phiên bản Wolf Claw biệt danh "FPS Gaming Keyboard". Trên Wolf Claw 2, cụm này được thiết kế tổng cộng 40 phím (ít hơn Wolf Claw); gồm các phím số, phím tính cơ bản xếp thành hình tròn và ưu tiên cho các phím gán mặc định của trò chơi bắn súng FPS. Tất cả phím được bố trí một cách hợp lý nên thao tác ngón tay thật thoải mái. Vòng cung phía trên bố trí những phím số mà trong trò chơi thường để gán các loại vũ khí.Tổ hợp bốn phím quen thuộc A, S, W, D (di chuyển) và hai phím Ctrl và Shift (khom người, nằm) được đưa xuống cạnh dưới. Hầu hết các phím dành riêng cho thể loại game FPS đều được "khoác" màu đen nổi bật hẳn. Đặc biệt, Wolf Claw 2 có phím K giúp các bạn liên lạc với đồng đội giống như gọi bộ đàm (bằng cách nhấn giữ phím K) trong những game bắn súng qua mạng như Counter-Strike Source... Nếu mải chơi lỡ làm đổ nước lên Wolf Claw 2 thì cũng không sao bởi sản phẩm có tấm chống thấm nước lót phía dưới các phím.

Lắp đặt đơn giản cũng là yếu tố được người dùng mong mỏi, tìm kiếm trên thiết bị ngoại vi. Wolf Claw 2 kết nối và được tự động nhận diện khá dễ dàng trên PC thông qua cổng USB. Wolf Claw 2 có hai cổng USB 2.0 mở rộng và là cổng lấy nguồn bổ sung từ adaptor đi kèm để cấp cho nhóm phím tắt Internet.

Sản phẩm chưa chính thức có mặt tại VN nhưng chắc hẳn mức giá trên mạng 49,99 USD (ThinkGeek.com) đã phần nào nói lên sự cao cấp của Wolf Claw 2.

XUÂN TÙNG
www.hardware-review.net

Phần bàn phím dành để chơi game của Wolf Claw 2



Phần bàn phím dành để chơi game của Wolf Claw

KẾT QUẢ VUI XUÂN CÙNG "NHẮN TIN TRÚNG THƯỞNG"

Chúc mừng các thuê bao di động may mắn trúng giải trong chương trình "Nhắn tin trúng thưởng"
Đợt 1: 01/01/2006 - 09/01/2006

- Thuê bao di động **0915 341 845** trúng giải thưởng: **01 máy MP3 Muvo V200 256MB**
- Thuê bao di động **0989 983 599** trúng giải thưởng: **01 máy ảnh số DSC-S40**
- Thuê bao di động **0918706 597** trúng giải thưởng: **01 máy ảnh số DSC-S40**

Mời liên hệ nhận giải tại tạp chí:
Tòa soạn:
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP.HCM
ĐT: (08) 9 304 324
Email:phuongttn@pcworld.com.vn

Văn Phòng Hà Nội:
Phòng 903, Tầng 9, Toà nhà HITTC
185 Giảng Võ, Q. Đống Đa, HN
ĐT: (04) 5 121 819
Email:anhntt@pcworld.com.vn

Chương trình *"Nhắn tin trúng thưởng"* do tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** kết hợp với mạng nhắn tin **986** tổ chức, cùng sự tài trợ của **Sony Việt Nam** và **Creative** (công ty **SVC** cung cấp các sản phẩm tài trợ giải thưởng của Creative).

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt.....47
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ..... Bìa 3
Halo - Cửa Hàng.....11
Mobicom – Công ty Cổ Phần Truyền Thông Di Động.....33
MSI Micro Star International..... Bìa 2
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 7
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .... Bìa 4

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

MSI

MICRO-STAR INTERNATIONAL

Luôn Luôn Mạnh Mẽ

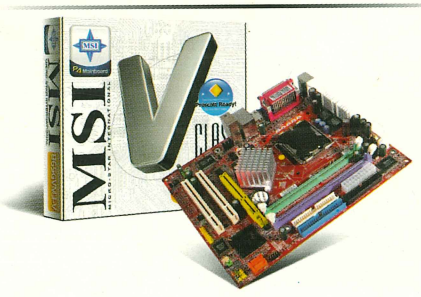
Achieve Peak Performance – Everytime!

Innovative, Dynamic, Unmatched

915GVM-V

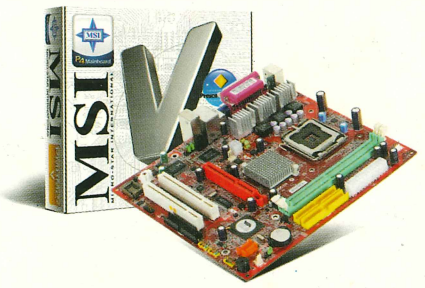
CPU	Pentium 4, Celeron, P4EE
Front Side Bus	800MHz
Main Memory	2xDIMM Dual DDR400 up to 2GB
Expansion Slot	1xAGR, 2xPCI, 1xCNR
SATA	4xSATA
IDE	2xATA133
Audio	5.1 CH AC'97
LAN	10/100 Mbps Ethernet
Peripherals	4xUSB 2.0

865GVM3-V



CPU	Intel Pentium 4 5xx, 6xx with LGA775 Socket package
Front Side Bus	800MHZ
Main Memory	2 DDR400 memory Supports up to 2GB Dual channel memory architecture.
Expansion Slot	1 AGR, 2 PCI
SATA	2 SATA150 Port, controller in ICH5
IDE	2 ATA100 IDE Port, controller in ICH5
Audio	5.1 Channel Audio
LAN	10/100M LAN
Peripherals	8 USB2.0

PM8M3-V



CPU	Pentium 4, Celeron D
FSB	800MHz
Memory	2xDIMM Dual DDR400 up to 2GB
Slot	1xAGP 8X, 2xPCI
SATA	2xSATA
IDE	4xATA133
Audio	5.1 CH AC'97
LAN	10/100 Mbps Ethernet
Serial Port	8xUSB 2.0

Nhà phân phối:

TTC TRADING TECHNICAL COMPANY
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn

Các đại lý tại TP.HCM:

Cửa hàng HOÀN LONG	88 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255323	Công ty TOÀN MINH	242 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9302080
Cửa hàng TITAN	410B N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 8344895	Công ty KHÁI THÔNG	236 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9305553
Công ty NOVA	18 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9253683	Công ty THIÊN LONG	104 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250668
Cửa hàng PHONG VŨ	264C N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9301292	Công ty COMPRO	98A Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250448
Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG	104 Ng.Văn Cừ, Q.1	- ĐT: 9203404	Công ty LONG BÌNH	44 Ng.Cư Trinh, Q.1	- ĐT: 8360699
Công ty THÀNH NHÂN	174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9250259	Công ty PTEC	69 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255946
Công ty ANH CHÂU	37 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 8300454	SÁNG TẠO Computer	109 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9254661

Các đại lý tại Hà Nội:

Mai Hoàng	9 Trần Hưng Đạo	Hà Nội - ĐT: 844.9330200	Intersoft	137 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.5635255
Đông Tâm	93 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.8521831	Long Thành	36 Lý Nam Đế	Hà Nội - ĐT: 844.7336188
Lam Phương	19 Nguyễn Đình Khiêm	Hà Nội - ĐT: 844.9431717	Ngọc Hà	104 Lê Thanh Nghị	Hà Nội - ĐT: 844.8683266
Vạn Xuân	8 Lê Văn Linh	Hà Nội - ĐT: 844.7471086	Thành Tâm	15 Phan Bội Châu	TP. Vinh - ĐT: 8438.569648
Vĩnh Xuân	39 Trần Quốc Toản	Hà Nội - ĐT: 844.9439121			

www.msi.com.tw

BẤT CỨ KHI NÀO BẠN CẦN ĐỘ TIN CẬY CAO

SERVER FPT ELEAD S536

Với FPT ELEAD S536 trang bị Bộ xử lý Intel® Xeon® , bạn có thể tin tưởng vào tính năng sẵn sàng cao cho những giải pháp quản trị quan trọng nhất đối với việc kinh doanh của bạn

S536

19.999.000

VNĐ Bao gồm VAT

Processor	**Intel® Xeon® Processor 2.8GHz** 1MB Cache L2 Upto 02 Processors FSB 800MHz
Chipset/ FSB	**Intel® E7320 Chipset with FSB 800MHz**
Memory	512MB DDRAM ECC PC 2100 Dual Channel (Max 8Gb)
Hard Disk	80GB Ultra SATA 150
Expension Slots	1 x PCI Express* x4/2 x PCI-X 66MHz 2 x PCI 32-bit/33MHz/2 x Ultra ATA 100
Network	Integrated 10/100/100 Base TX
Power Supply	500 Watt
Raid Support	Built in RAID-0,1
Optical	52X
Floppy Disk	1.44MB
System management	Intel® Server Management 8.0
Operating Systems S/P	Windows 2000 Advanced Server/ Windows 2003 Server...
Limited Warranty	03-Years Limited Warranty

Option

Monitor	15" Elead CRT	1,300,000 VNĐ
	15" Elead LCD 3D Color Digital	Call
Hard Disk	80/120/160 GB Ultra SATA 150 7,200rpm	Call
CPU upgrade	Intel Xeon 2.8GHz/ 3.0GHz 1Mb L2 cache	Call
Hotswap Kit	For Hard Disk SATA 150 7200rpm	Call

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721

Tầng 4, 5, 6 Tòa nhà Vitek
63 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM ĐT: 9330999

Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:

Tp Hồ Chí Minh Thiên An Phú 9257175 *Ngọc Digicom 9290990 *TTC 9256175*Bửu Minh Duy 9253894 *Tân Anh Thông 9746542 *Gia Việt 9310832 *Đỉnh Thiên 8622352 *VPIT 9172267 *MTC 8589524 *Hợp Nhất 9252367 *Lê Phụng 9290607 *Trọng Nhân 9633160 *Gia Bảo 8460027 *Anh Thuận 8593462 *Tú Lộc 5882917 *G.O.L 8298117 *Đại Tường Phát 2936586 *Long Trí 9256280 *Huy Hoàng 9974031 *Tinh Khôi 8738936 *Thịnh Long 9140774*DiGiworld 929 0059. **Đà Nẵng** DNTN Hân Thịnh 0511.652378 *Phương Tùng 0511.656020*IDE 0511.825836.**Quảng Ngãi** TT T H MHQ 055.710270 *TT ĐIỆN MÁY HOÀ BÌNH 055. 841536 .**Quy Nhơn** DNTN TM Thanh Trực 056. 814627.**Phú Yên** DN TM TN Thanh Cường 057. 822376.**Khánh Hòa** CTY TNHH TM & DV CNTT NT 058. 515989 *VŨ GIA (EIS) - Nha Trang 058.826200.**Ninh Thuận** Cty Sách thiết Bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363.**Bình Thuận** Cty CP Sách & TB Bình Thuận 062.814409 *CH Dũng Sỹ 062.828789 *CH TH&DV SáuLagi 062.843310 .**Vũng Tàu** Cty TNHH Nga Anh 064.854149 *CH MT&TBVP Vũng Tàu 064.858281 *Trường Thành 064.851222 *Hải Yến 064.541835 *Khách Đế 064.571684.**Đà Lạt** Cty Vĩnh Thái 063.837777.**Bảo Lộc** CH Châu Anh 063.710477 *CH TM&DV Tin Học T&T 063.711289.**Đồng Nai** Cty IDATA 061.842244.**Bình Dương** Cty Long Hoa 3 0650.840707.**Bình Phước** Cty TNHH Hoàn Mỹ 0651.879622.**Tây Ninh** Cty TNHH TH Tân Nam 066.824097.**Daklak** Cty TNHH TH Tây Nguyên 050. 855199 *Cty TH Ban Mê 050.814222.**Dak Nông** CN Cty TNHH Phương Nam 050.815172.**Gia Lai** DNTN Vĩnh Tín 059. 823432 *CN Cty Tin Học Tây Nguyên 059. 875821.**Komtum** Cty Vĩnh Tín 060.863351 *Xuân Hải 060.910055 *Kim Thịnh 060.862111.**Kiên Giang** Cty Sách Thiết Bị Trường Học Kiên Giang 077. 862125 *DNTN Nam Phương 077. 869326 *DNTN Tây Nam 077. 870845 *Như Ý 077.861095 *Tiến Phát 077.875478.**Long An** CTY TNHH Anh Việt 072. 835378.**Tiền Giang** Quốc Tín 073.879939.Cần Thơ CTC 071.820820 .**Cà Mau** CTY TNHH CN TH Minh Khôi 0780. 8222 *Cty TNHH Huỳnh An 0780.822391 .**Bạc Liêu** Tân Việt Văn 2 0781.848057.**Bến Tre** Trung Huy 075. 817297 *Phương Nam 075.829606.**An Giang** Thiết Bị Văn Phòng "103" Long Xuyên 076. 841096.**Vĩnh Long** Cty TNHH Mekong 1 070.820778.**Sóc Trăng** DNTN Gia Hòa 079.824067.**Đồng Tháp** CH VT Nhật Minh 067.853107.**Trà Vinh** VT Trà Vinh 074. 856972.**Hậu Giang** Cty TNHH TBVP Nam Phương 071. 870950.

Tính năng sẽ thay đổi tùy thuộc vào các phần cứng và phần mềm cụ thể do bạn sử dụng

intel inside XEON

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.elead.com.vn

Happy new year

CHÚC MỪNG NĂM MỚI

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Kiệt tác hoàn hảo !

GIGABYTE đề xuất sử dụng Windows® XP Professional

>>W511U

- **CPU :** Intel Centrino® 1.7 GHz, 2M Cache
- **CHIPSETS :** Intel Alviso 915GM / ICH6-M
- **MEMORY :** 512MB, 2*DDR 333 Up to 2GB
- **HDD :** 40GB
- **GRAPHIC :** Share RAM Up to 128MB
- **DISPLAY :** 15.4" Wide, Glare type 1280x800
- **MODEM/LAN/WLAN :** 56K V.92Fax/Modem
  Broadcom 10/100Mbps
  Intel Pro/WL 2200
  IEEE 802.11b+g
- **OPTICAL :** DVD/CDRW
- **I/O Port :** VGA,S-Video,USB2.0x3,IEEE1394, RJ11+45, PCMCIA 2, 4.1 Card Reader,
- **WEIGHT :** 2.95 kg

1,179 USD

>>N211U

- **CPU :** Intel Centrino® 1.73 GHz, 2M Cache
- **CHIPSETS :** Intel 915GM/ICH6-M
- **MEMORY :** 512MB, 2*DDR 333 Up to 2GB
- **HDD :** 60GB
- **GRAPHIC :** Share RAM Up to 256MB
- **DISPLAY :** 12.1" Glare type 1024x768
- **MODEM/LAN/WLAN :** 56K V.92Fax/Modem
  Realtek 10/100Mbps
  Intel Pro/WL 2200
  IEEE 802.11b+g
- **OPTICAL :** DVD Dual
- **I/O Port :** VGA,S-Video,USB2.0x3,IEEE1394, RJ11+45, PCMCIA 2, 4.1 Card Reader,
- **O/S :** WinXP Home
- **WEIGHT :** 1.9 kg

1,299 USD

>>W431U

- **CPU :** Intel Centrino®1.7 GHz, 2M Cache
- **CHIPSETS :** Intel 915GM/ICH6-M
- **MEMORY :** 512MB, 2*DDRII 400/533 Up to 1GB
- **HDD :** 40GB
- **GRAPHIC :** Shared RAM Up to 128MB
- **DISPLAY :** 14.1" Wide, Glare type 1280x768
- **MODEM/LAN/WLAN :** 56K V.92Fax/Modem
  Realtek 10/100Mbps
  Intel Pro/WL 2200
  IEEE 802.11b+g
- **OPTICAL :** DVD/CDRW
- **I/O Port :** VGA,S-Video,USB2.0x3,IEEE1394, RJ11+45, PCMCIA 2, 4.1 Card Reader,
- **WEIGHT :** 2.3 kg

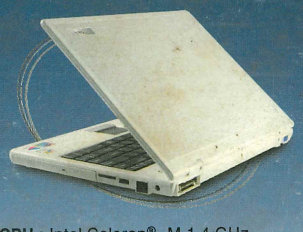
1,149 USD

>>N521U

- **CPU :** Intel Centrino®1.7 GHz, 2M Cache
- **CHIPSETS :** Intel 915GM/ICH6-M
- **MEMORY :** 256MB, 2*DDR333 Up to 2GB
- **HDD :** 40GB
- **GRAPHIC :** Share RAM Up to 128MB
- **DISPLAY :** 15"LCD XGA 1024x768
- **MODEM/LAN/WLAN :** 56K V.92Fax/Modem
  Realtek 10/100Mbps
  Intel Pro/WL 2200
  IEEE 802.11b+g
- **OPTICAL :** DVD/CDRW
- **I/O Port :** VGA,S-Video,USB2.0x3, IEEE1394,RJ11+45, PCMCIA 2, 4.1 Card Reader,
- **WEIGHT :** 2.8 kg

979 USD

>>N411



- **CPU :** Intel Celeron® -M 1.4 GHz
- **CHIPSETS :** Intel 855GME/ICH4-M
- **MEMORY :** 512MB DDR Up to 2GB
- **HDD :** 40GB
- **GRAPHIC :** Shared RAM Up to 64MB
- **DISPLAY :** 14" Wide, Glare type WXGA 1280x768
- **MODEM/LAN/WLAN :** 56K V.92Fax/Modem
  Intel 10/100Mbps
- **OPTICAL :** DVD/CDRW
- **I/O Port :** VGA,USB2.0x2,IEEE1394,RJ11+45, 3.1 Card Reader
- **WEIGHT :** 2.28 kg

699 USD

Nhà phân phối :

MicroStar
CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

TP HCM :	
Nguyễn Hoàng	9203404
Vi tính Phong Vũ	9330186
Thành Nhân	9250259
Sáng Tạo	9255406
Hợp Nhất	9252367
Nova	9253863
Compro	9250448
Phương Thịnh	8207224
Quốc Tiến	8305915
Hoàn Long	9250898

Huế :	
Điện Tử Huế	054 846146
Đà Nẵng :	
Vitico	0511 871838
Phi Long	0511 816000
GCC Đà Nẵng	0511 653060
Quảng Ngãi :	
MHQ	055 825894
Tiền Giang :	
Westcom	073 885885

Qui Nhơn :	
Vi tính Qui Nhơn	056 822803
Bảo Châu	056 828199
Nha Trang :	
Tín Hưng	058 825081
Tin Học Nha Trang	058 810822
Sao Kim Nha Trang	058 510885
Cần Thơ :	
TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần	071 832875

Tất cả giá trên chưa bao gồm 5% VAT

www.gigabyte.com.tw *Upgrade Your Life™*

GIGABYTE™ TECHNOLOGY